Tot.201

特稿：沸腾的乱斗之魂——《任天堂全明星大乱斗X》点评

游戏机实用技术

中国电视游戏第1刊



>>> 前线狙击特别版

横行霸道IV 全方位前瞻

>>> 全新栏目

游戏名人堂

游戏音乐教父 植松伸夫

攻略透解

怪物猎人 携带版 2nd G

24页 豪华攻略阵容

无双大蛇 魔王再临

星之海洋 二度进化

维京战神 神宫之战

10万元大抽奖

本期开始！

201期 正式扩版！

杂志内文加至136页

光盘兼容性大幅提高

新栏目新版块新方向

真·风神制作

特别企划

谁谋杀了我的时间？

小编们的时间杀手通缉令

2008.5A 定价：RMB 12.00
ISSN 1008-0600
09>
9 771008 060006

Gamehalo DVD mini 刺客谍影

怪物猎人 携带版 2nd G 片头动画高素质版

游戏预告片 横行霸道IV 终结之战

生化危机5 制作人访谈



本期赠品 怪物猎人精美画册+Gamehalo DVD mini

廣告已屏蔽

697354

特报 2008年巨作销量大预测

Hudson Square Research 分析机构最近对 2008 年的几款游戏大作销量进行了预测，认为《GTAIV》将会以绝对优势成为今年最畅销的游戏。该机构的分析家 Daniel Ernst 对该作的销售前景非常乐观，预测其 2008 年内的销量将会达到 1300 万套，成为今年最畅销的游戏。他同时也对其他几款大作的全球总销量进行了预测，分别为：《Wii Fit》1000 万套，《任天堂全明星大乱斗 X》900 万套，《麦登 NFL09》750 万套，《战争机器 2》700 万套，《使命召唤5》700 万套，《吉他英雄 IV》700 万套，《潜龙谍影 4》600 万套。此外，在该机构的预测中，也将年内发售可能性极低的《最终幻想 XIII》列入其中，认为该作销量可达 800 万套。不过由于预测的期间是 2008 财年，即 2008 年 4 月 1 日至 2009 年 3 月 31 日，在此之前发售也不是毫无可能。



■《战争机器2》将会加入难度更低的设定，吸引更多较少玩游戏的玩家。

Daniel Ernst 说："我们分析销量前 20 名的游戏将会占到今年游戏软件总销售额的 25%。这与过去的 80-20 原则形成鲜明对比，该理论认为 80% 的总收入来自 20% 的游戏。25% 这个数字表明电子游戏市场构成更为合理化。"

以下是 Hudson Square Research 预测的 2008 财年大作销量与 2007 财年的对比：



■《GTAIV》风暴即将席卷全球！

2007财年大作全球总销量表

排名	游戏名	发行商	销量
1	口袋妖怪 钻石·珍珠	任天堂	1050万
2	更能锻炼大脑的成人DS训练	任天堂	980万
3	光环3	微软	810万
4	使命召唤4	Activision	700万
5	麦登NFL08	EA	700万
6	吉他英雄III	Activision	670万
7	Wii Play	任天堂	660万
8	职业进化足球2008	Konami	570万
9	极品飞车 职业街头赛	EA	550万
10	超级马里奥 银河	任天堂	520万
11	刺客信条	Ubisoft	500万
12	WWE Smackdown vs Raw 2008	THQ	500万
13	FIFA 08	EA	450万
14	蜘蛛侠3	Activision	450万
15	马里奥聚会8	任天堂	440万
16	任天狗	任天堂	420万
17	变形金刚	Activision	400万
19	辛普森一家	EA	400万
20	塞尔达传说 幻影沙漏	任天堂	380万

总套数： 11550万套　**销售额：** 53.72亿美元

2008财年大作全球预测销量表

排名	游戏名	发行商	销量
1	横行霸道IV	Take-Two	1300万
2	Wii Fit	任天堂	1000万
3	任天堂全明星大乱斗X	任天堂	900万
4	Wii Play	任天堂	880万
5	最终幻想XIII	Square Enix	800万
6	马里奥赛车Wii	任天堂	800万
7	麦登NFL09	EA	750万
8	GT赛车5	SCE	700万
9	吉他英雄IV	Activision	700万
10	使命召唤5	Activision	700万
11	战争机器2	微软	700万
12	星球大战 原力释放	LucasArts	660万
13	潜龙谍影4	Konami	600万
14	职业进化足球2009	Konami	600万
15	007新作	Activision	500万
16	WWE Smackdown vs Raw 2009	THQ	500万
17	FIFA 09	EA	500万
18	口袋妖怪 不可思议的迷宫	任天堂	500万
19	鬼泣4	Capcom	400万
20	分裂细胞 定罪	Ubisoft	400万

总套数： 13890万套　**销售额：** 71.22亿美元
销售套数增幅： 20%　**销售额增幅：** 33%

数据来源：Hudson Square Research

本期大事记

3月31日 Capcom 宣布从 5 月 1 日开始将会把"《天诛》系列"的开发商 K2 收购为全资子公司。

4月1日 Capcom 宣布买断"《摩托 GP》系列"版权。

4月1日 育碧公开 2007～2008 财年经营业绩，宣布其销售额将达 9.2 亿欧元，《彩虹六号 维加斯 2》销量突破 200 万。当日育碧股价上涨 5.6%。

4月1日 Capcom 宣布《怪物猎人携带版 2nd G》只用不到一个星期即突破百万出货量，并于此一周后宣布该作突破 150 万套出货量。

4月2日 育碧公开"汤姆·克兰西"首款空战游戏《H.A.W.X》。

4月2日 国际消费电子协会（CEA）宣布 PS 之父久多良木健将会被载入 CEA 名人堂。

4月4日 SCi Eidos 股价突然暴涨 20.4%，主要原因是传出有公司将以 80 英镑每股的价格将其收购，买主可能是时代华纳、Infogrames 或育碧。

4月上旬 Enterbrain 公布 2007 财政年度日本游戏市场统计报告，该财年日本家用游戏市场整体规模为 6769.5 亿日元，比上一年微增 3.8%。

4月上旬 法国媒体报道，Vivendi 从多家银行获得 35 亿欧元的贷款，并且 Vivendi 还将销售 14 亿美元的企业债券以确保 Activision 与 Vivendi 顺利合并。

4月上旬 美国媒体报道派拉蒙正全力部署进军游戏业的计划，今后该公司将以灵活的方式开展游戏发行业务。

4月上旬 据报道任天堂将会拿出 4000 万美元为美版《Wii Fit》造势，以此为契机展开 Wii 的新一轮攻势。

业界声音

这（指游戏主机）一商业模式的运营风险实在太大，投入大笔资金来研发新的硬件就更是如此。兼收并蓄将是不可避免的趋势。从技术角度来说，某些硬盘视频刻录机与现在的 X360 之间几乎没有差异。事实上，在未来 5 到 10 年，我不认为大家的电视机下面还会摆着一台游戏机，所有这些都将被提供各种虚拟内容的网络服务供应商所取代。

——微软前欧洲娱乐业务高级副总裁，现 YoYo Games 公司首席执行官 Sandy Duncan 日前在接受媒体采访时表示未来 5 ～ 10 年，传统家用游戏机将没有容身之地。

微软花了相当于很多个拉丁美洲小国家的国民生产总值的巨额费用才得到了这些内容，但如果你从来没有玩过《圣安德里亚斯》……玩过《GTA》的人很多，将会玩《GTAIV》的人也会很多，到目前为止，我认为多数人会在 PS3 上体验这款 GTA，虽然 X360 版也是相同的内容，但是在 4 月份 PS3 上会有大量的产品推出，我个人认为不会有太多人因为那些要额外花钱的下载内容而跳向 X360。

——SCEA 产品市场部副总裁 Scott Steinberg 日前表示，X360 版《GTAIV》独占资料片对于玩家不会有太大影响，因为“PS 迷们熟悉的是 PS2 上的 GTA 体验，他们是玩着 GTA 长大的。”

在过去两三个月里，每天都达到了这个数字。简直是疯了！而且这还仅仅是 X360 上的。其他平台（PS3 与 PC）的更多，只是我们没有相应的统计系统。就算没加上其他平台，我们已经打败了所有的对手。PS3 的数字多到荒谬。其他游戏绝对是望尘莫及。

——Infinity Ward 制作人 Mark Rubin 透露，每天都有 120 ～ 130 万人在 Xbox LIVE 上奋战《使命召唤 4》。而根据微软官方发布的数据，《光环 3》的每日在线玩家数量是 84.5 万～ 100 万。

如果换作是 12 个月或 18 个月以后，我们会问为什么大家在数字下载当道的今天会在乎什么光碟存储格式？我们的战略是为今后 6 到 7 年的发展而制定的，而且自从我们推出这台主机的那一天起，这（指在线下载内容）就是我们最、最、最大的赌注。

——统领英国 X360 业务的 Neil Thompson 日前表示，光碟格式的胜负对他们来说不值一提，未来将会是数字下载的天下。

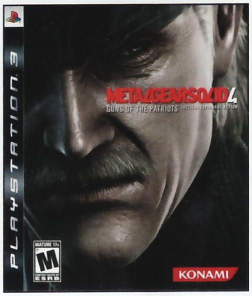
《刺客信条》的诞生标志着我们的产业达到了一个全新高度，外界对游戏的看法褒贬不一也早在我们的预料之中，这就跟对优秀电影的看法总是存在分歧是一个道理。要知道，像这样以一款全新作品对一个游戏类型进行全新定义并获得成功，可以说是史无前例的。

——育碧 CEO Yves Guillemot 谈《刺客信条》。

软件 斯内克之死与《潜龙谍影》的终结

《潜龙谍影 2》发售之时，小岛秀夫曾经表示该系列将就此终结，但该作所取得的巨大成功使得续作的推出成为必然。到了《潜龙谍影 3》的开发阶段，Konami 的宣传口号也同样将该作称为系列的终结，小岛秀夫也表示今后打算做点别的游戏。然后很多人对此提出反对，认为游戏中还有很多未交代的谜团，因此又有了《潜龙谍影 4》。最初《潜龙谍影 4》打出了“No Place for Hideo”的口号，宣称小岛秀夫不会参与本作开发，结果由于该作重要性太高，小岛秀夫仍然担当起重任。不过这次是确确实实地想要为该系列划上一个句号，为此甚至不惜牺牲系列主角斯内克。

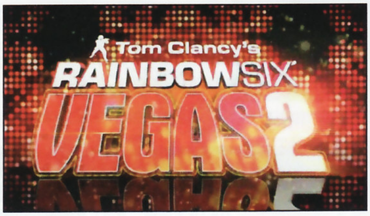
最近在媒体的采访中，小岛秀夫说：“从游戏设计的角度来说，《潜龙谍影》前三代其实已经把故事基本交代清楚了，至少我当时是这么认为的。当然，这其中还有一些问题没有得到最终解答，特别是在 2 代之后，于是很多人都要求我给这些疑问以答案，这就是为什么作为一款游戏和一个系列，《潜龙谍影 4》将是终点。”小岛秀夫直言，将《潜龙谍影 4》称为“终结”其实是出于宣传的需要，因为这是一个强有力的品牌，不会在真正意义上轻易完结，就像《光环 3》为三部曲划上了句号，但该系列仍可以继续推出新作，《潜龙谍影》这个品牌也不会就此消失，但在剧情上，《潜龙谍影 4》确实是一个完结，为表决心，小岛秀夫决定牺牲斯内克。



“我不得不在这里牺牲斯内克，终结这个系列并着手全新的项目。”小岛秀夫说，“即便斯内克牺牲了，游戏本身依然可以延续下去，但我们在这里不得不在特定的地方让他死去。”

特报 育碧业绩创新高，《维加斯2》突破200万

4 月 1 日，育碧宣布提高其 2007 ～ 2008 财年的经营业绩预计，育碧集团预测其 2007 ～ 2008 财年的销售额将达到 9.2 亿欧元，而根据此前 1 月 23 日的宣布，此数字为 8.75 亿欧元。目前，股票期权前营运利润率为销售的 14%，此前的预计为至少 13%。相应地，第四季度的预期销售额也由原先的 1.65 亿欧元提高到 2.10 亿欧元。



此前一周，由于育碧宣布买断汤姆 · 克兰西作品版权，使其股价暴涨了 10%，这次上调财务预期也让人看到了该公司美好的发展前景。育碧同时表示，《彩虹六号 维加斯 2》自从 3 月 18 日发售以来，出货量已经突破 200 万套，育碧 CEO Yves Guillemot 表示这一成绩“比预想的还要好”。加上去年取得惊人成绩的《刺客信条》，使得这一年度育碧的业绩创下了新高。

育碧宣布提高财务预期当日，其股价上涨了 5.6%，突破了每股 60 欧元大关，育碧的股票目前已经在最高位停留了超过一个月的时间。

软件 汤姆·克兰西首款空战游戏公开

上个月育碧刚刚宣布买断了汤姆 · 克兰西作品的版权，近日就有一款打上这位名作家名号的原创新作公开。育碧于 4 月 2 日宣布，将于今年秋季在 PS3、X360 和 PC 上推出一款《Tom Clancy's H.A.W.X》，这是“《汤姆 · 克兰西》系列”的首款空战游戏。

本作由育碧设立于罗马尼亚首都布加勒斯特的工作室开发，玩家将会驾驶 50 多种战斗机在高空中与敌机缠斗。游戏发生在 2012 年，那时的世界越来越依赖雇佣兵公司（PMC）的力量，PMC 在世界各地争权夺势，成为世界战争的推进剂。

游戏系统方面，本作的特征是引入了“改良型拟真系统”（ERS），让普通的飞行员也能成为王牌机师。ERS 系统通过全套高科技设备辅助作战，包括雷达、导弹侦测预警、防坠毁系统、破坏控制系统、战术地图、信息传播、武器弹道控制等系统，玩家还可以对 AI 控制的僚机下达指令。将辅助模式打开之后，ERS 将会让飞行员处于最安全的状态，就好像在赛车游戏中将所有的辅助功能打开一样。关闭辅助模式后会有更大的操作自由，但是也更加危险。本作的任务模式支持 4 人协力进行，还有对战模式可以 16 人在线争锋，通过战斗获得经验值和游戏内的货币，借此可获得新武器。



软件 《GT赛车5 序章版》将更新车体损坏功能

早在《GT 赛车 5 序章版》公开之前，系列制作人山内一典就曾经表示在《GT 赛车 5》中将会有车体损坏功能。然而由于开发时间的限制，在《GT 赛车 5 序章版》中并没有加入该功能。但近日山内一典表示，《GT 赛车 5 序章版》今后会通过下载的方式不断更新，车体损坏功能预计将于今年秋季添加到游戏中。山内一典对此并未透露详情，但他表示玩家们对该功能的呼声极高，一旦加入该功能将会是对“《GT 赛车》系列”的一次重大推进。

山内一典公开表示，在 PS3 上开发游戏比 Polyphony Digital 预想的要复杂许多，不过在花了三年的时间后，目前终于克服了技术难题，《GT 赛车 5》已经进入顺利开发状态。至于《GT 赛车 5 序章版》，之前由于时间的关系，该作中还有很多功能没有加入，但是有了网络下载这个方便的渠道，今后会不断更新，他说：“《GT 赛车 5 序章版》目前仅仅完成了一半。因此下一次更新会为游戏添加很多新内容。在《GT 赛车 5》发售之前，该作将会有大量赛车和赛道持续加入。”但是也正是因为《GT 赛车 5 序章版》的开发花了很多时间，因此《GT 赛车 5》的发售也会向后推迟一些。

另外，山内一典还表示 4 年前就已经公开的 PSP 版《GT 赛车》并没有放弃开发，目前也在同步制作中，但是《GT 赛车 5》占用了大量的人力物力，因此该作今年之内不大可能上市。至于曾在 2005 年公开的为少年儿童开发的《GT 赛车男孩版》（注）也没有被放弃，但可能不会作为一款单独的游戏推出，而是成为《GT 赛车 5》内置的一项服务。



特报 任天堂再度称霸2007日本市场

日本 Enterbrain 公司日前公布了 2007 财政年度日本家用游戏市场的相关调查数据，数据调查期间为 2007 年 3 月 26 日～ 2008 年 3 月 30 日。2007 年度日本家用游戏市场整体规模为 6769.5 亿日元，是前一年度同期的 103.8%，其中硬件为 3174.7 日元，软件为 3594.8 亿。但是考虑到 2006 年统计区间比 2007 年少了一周，因此 2007 年度的市场规模增幅极小。与 2006 年一样无论是硬件还是软件都是任天堂销量最高，NDS、Wii 的软硬件销量都大大超过其他主机。其中软件销量最高的是 Wii 游戏《Wii Fit》，2007 年度全年销量达 176 万 2193 套，排名前 5 的游戏全都是出自任天堂。

另据任天堂官方发布的数据显示，截至 2007 年 12 月，NDS 的全球销量为 6479 万台，软件销量 3 亿 3087 万套；Wii 全球销量 2013 万台，软件销量 1 亿 1319 万套。2007 财年任天堂销售额为 16300 亿日元，运营利润 4600 亿日元，纯利润 2750 亿日元。

2007年度与2006年度的市场规模比较

（2006年度的统计期间为2006年3月27日～2007年3月25日）

年份	硬件	软件	合计
2007年度（53周）	3174.7亿日元	3594.8亿日元	6769.5亿日元
2006年度（52周）	3017.9亿日元	3503亿日元	6520.9亿日元
前年比	105.2%	102.6%	103.8%

各硬件销量

硬件名	2007年度销量	累计销量
NDS	634万3547台	2216万9761台
PSP	342万7971台	857万4026台
Wii	374万1946台	569万5579台
PS3	119万7418台	200万9492台
X360	23万5318台	60万2558台

软件销量TOP5

名次	机种	作品	厂商	发售日	2007年度销量
1	Wii	Wii Fit	任天堂	2007年12月1日	176万2193套
2	NDS	马里奥聚会DS	任天堂	2007年11月8日	165万9315套
3	Wii	Wii Sports	任天堂	2006年12月2日	161万6377套（累计：284万389套）
4	Wii	任天堂全明星大乱斗X	任天堂	2008年1月31日	155万4852套
5	NDS	口袋妖怪不可思议的迷宫 时之探险队·暗之探险队	POKEMON	2007年9月13日	135万4447套

事件 Vivendi举债14亿美元确保AB并购案

今年一月份，路透社报道法国媒体集团 Vivendi 从多家银行获得了总共 35 亿欧元的贷款，其中 20 亿欧元在未来几年内分批贷给 Vivendi，剩下的是用于收购某互联网服务供应商。据报道，加上 Vivendi 其他的几笔举债，在这段时间里，Vivendi 总共已经借了将近 40 亿欧元。

■图为《吉他英雄III》与《魔兽世界》结合的官方恶搞图。



近日有进一步的消息显示，Vivendi 将会向多家银行销售价值 14 亿美元的企业债券，此次筹资将会被用于 Activision Blizzard 并购案，以及收购法国电信公司 Neuf Cegetel。Vivendi 表示他们的资金已经足以确保 Activision Blizzard 并购案的顺利进行，此次发行企业债券只是为了平衡其债务结构。

新闻短波

《生化奇兵》电影版

Take-Two 日前表示，他们正在考虑制作《生化奇兵》的电影版，以及网络游戏版本，此外著名策略游戏《文明》的网游版也正在考虑中。

Capcom收购《天诛》开发商

Capcom 宣布将于 5 月 1 日开始，通过换股的方式将“《天诛》系列”的开发商 K2 收购为全资子公司。K2 公司成立于 2000 年 9 月，目前正在开发的作品为街机版的《侍魂 闪》。

《MHP2G》创纪录

Capcom 于 4 月 1 日宣布，3 月 27 日在 PSP 上推出的《怪物猎人携带版 2nd G》在日本地区的累计出货量已经突破百万大关，成为该系列最早突破百万出货量的作品，该作的首日销量也创造了历史新高。就在这则消息公布后的 7 天后，Capcom 宣布该作出货量突破 150 万套，速度之快令人惊异。目前该系列的总出货量已经达到了 680 万套。

巨资打造《APB》

“《GTA》系列”创始人 David Jones 开办的 Realtime Worlds 公司目前正在开发一款被称为《GTA》网游版的新作《APB》，该作的前景被业界所看好，目前 Realtime Worlds 公司已经从风险投资公司 Maverick Capital 那里获得了 5000 万美元的风险投资。此前他们已经从 CIM 和 NEA 投资公司获得了 3300 万美元的风险投资。《APB》是在 2005 年首次公布的，将由韩国网禅公司发行，预计于今年内在 PC 和 X360 上推出。



72%的美国人玩过游戏

最近由知名市场调查公司 NPD 发布的一份报告显示，72% 的美国人玩过游戏，这一比例比去年提高了 8%。在网络游戏玩家当中，有 90% 以上的人使用 PC 进行游戏，19% 的人使用家用机进行在线游戏，另有 3% 左右的人使用手机进行网络游戏。在所有使用家用机参与在线游戏的玩家群中，50% 的人表示他们的在线游戏体验来自于 Xbox LIVE。另外，X360 也是平均在线游戏时间最长的平台，其次是 PC 和 PS3。报告还显示，3% 的玩家拥有 2 台次世代主机，2% 的玩家拥有全部次世代主机。

久多良木健获殊荣

国际消费电子协会（CEA）日前宣布，PS 之父久多良木健将与其他 11 名入选者一起被载入 CEA 名人殿堂，以表彰其对电子娱乐产业的重大贡献。正式的授奖仪式将在 2008 年 10 月 21 日于拉斯维加斯召开的消费电子产业论坛上举行。目前为止已经有 100 名个人和组织入选 CEA 名人堂。

小贴士 TIPS

GT赛车男孩版：SCE曾于2004年11月在《GT赛车4》的完成发布会中宣布制作一款面向8岁以下小男孩的《GT赛车男孩版》，希望让孩子们从小培养对汽车的兴趣。

新闻短波

Capcom买断《摩托GP》

Capcom 于 4 月 1 日宣布其已经买断“《摩托GP》系列”所有游戏版本的发行权，有效期为 4 年。

《GTAIV》对应Home

据国外《PSW》杂志报道，《横行霸道 IV》将会对应 PS3 的 Home 网络服务，玩家在 Home 的空间中将可以得到游戏的主题 T 恤、帽子等物品，还可以在 Home 中邀请朋友一起进入到《GTAIV》的网络模式。不过该消息未得到官方确认。

《战争机器2》公开

美国《GameInformer》最近独家报道了 X360 巨作《战争机器 2》的初步情报，并获得了该作的实际游戏画面。本作将会引入四名全新角色：Tai Kaliso、Prescott、Dizzy 和 Maria Santiago。



婕德新作

育碧CEO Yves Guillemot 日前透露《刺客信条》制作人婕德·雷蒙德目前已经开始从事新作的开发，是否《刺客信条 2》尚未确定。

《MGS4》被抢购一空

3 月 20 日开始在 Konami 官方网站接受订购的《潜龙谍影 4》PS3 同捆套装不出所料地引起抢购，Konami 宣布该套装在 5 天内已经被预订一空。

SCi将被收购？

4 月 4 日，《古墓丽影》发行商 SCi Eidos 的股价突然暴涨了 20.4%，突破了每股 60 英镑。原因是英国《卫报》记者 Nick Fletcher 报道即将有公司以 80 英镑每股的价格收购 SCi，可能的购买者包括时代华纳、Infogrames 和育碧。SCi 的合并消息早在去年就已经出现，今年 1 月 SCi 宣布停止合并谈判，此后股价暴跌，随后 SCi 的高层辞职。

派拉蒙进军游戏业

据美国《综艺》杂志报道，派拉蒙电影公司正准备全力进军游戏业，投资于各种类型的游戏，而主力开拓的领域将会是休闲游戏、掌机游戏和手机游戏。该公司预计将于今年之内开始发行游戏。派拉蒙互动及移动部门高级副总裁 Sandi Isaacs 说：“我们将会通过发行、共同发行、资助游戏开发等方式，有一个灵活的模式对我们而言很重要。”目前派拉蒙正在组建其游戏部门，招募了不少游戏业名人。

软件 《GTAIV》首周销量将达580万套



■多人模式将会让《横行霸道IV》耗费全球玩家数十亿小时的游戏时间。

由 Rockstar 公司开发的游戏一直是社会各界争论的焦点，去年该公司开发的《Manhunt2》就引发了漫长的官司战。因此在《横行霸道 IV》临近发售之际，负责电影和游戏评级的“英国电影评级机构”（BBFC）也是严阵以待。不过令人意外的是，《GTAIV》顺利通过了 BBFC 的审核，被评为“对应 18 岁以上”，BBFC 方面对该作内容没有任何争议，也没有要求 Rockstar 对游戏内容作出任何删减。

在 BBFC 发布的相关信息中，还有一点引起了人们的关注。评级组织对游戏进行审核时，自然要先将游戏打一遍，而根据 BBFC 给出的数据，《GTAIV》的流程只有不到 8 个小时（463 分钟）。BBFC 方面透露这是仅进行游戏主线任务的游戏时间，但即便如此也比人们想像的少许多，因为前作《圣安德里亚斯》游戏时间将近 100 个小时，Rockstar 方面也表示《GTAIV》的游戏时间可达 100 小时。对于此，Rockstar 发言人表示，BBFC 给出的游戏时间只能代表他们送往 BBFC 进行审核的样品的长度，实际游戏远远超过这个长度。这位发言人并没有透露本作的实际游戏时间到底是多少，但是他表示本作仅剧情部分的长度就有将近 8 个小时。Janco Partners 公司的分析家 Mike Hickey 预测，今年全世界玩家总共将会投入 26 亿小时到《GTAIV》中。这位分析家还预测《GTAIV》的首周销量将达 580 万套，即 3.6 亿美元的销售额。他之前曾经预测本作的两大版本首周全球出货量就会达到 950 万套。

特报 微软两大巨作电影版同步进行

Epic Games 近日正式确认，《战争机器》的电影版目前正由新线公司制作中，该片的剧本由 Stuart Beattie 撰写，他的代表作包括《加勒比海盗》三部曲。有消息称，Stuart Beattie 同时也在利用闲暇时间创作《光环》电影版的剧本。

《光环》电影版目前可说是处于垂死状态，微软的各种严格限制条件让好莱坞对该片失去了兴趣，没有人愿意接手。但 Beattie 却是一个《光环》迷，因此他目前正在未与微软签约的情况下利用闲暇时间创作该片剧本。据报道，Beattie 的这个《光环》剧本根据小说版《光环 致远星的沦陷》改编，从士官长被征召入伍开始训练的年轻时代开始，讲述其与星盟的第一次遭遇战。据称 Beattie 还规划了第二和第三部的电影，最后会讲述《光环 3》中的剧情。

至于《战争机器》，与《光环》一样，想要看到该片的玩家看来要等待一段漫长的时间了。目前该片连导演都还没定，制片人 Wyck Godfrey 透露该片可能会在 2010 年夏季期间上映。该项目刚刚公布时所说的目标时间为 2009 年夏季。



特报 美版《Wii Fit》宣传费达4000万美元？

日前在接受《纽约邮报》记者采访时，Wedbush Morgan 分析家 Michael Pachter 预测，2008 年年内，《Wii Fit》在美国的累计销量将有望达到 300-400 万套。



“如果任天堂动真格的，那么《Wii Fit》在美国的销量很可能将达到 300-400 万套。”Pachter 说。此外他还透露，他得到消息说任天堂正在策划该公司有史以来最大规模的造势活动，准备在《Wii Fit》首发阶段拿出 4000 万美元惊人宣传费用，这个数字相当于去年微软为《光环 3》首发所投入宣传费用的四倍！

实际上任天堂对于游戏的市场宣传一向是不惜血本，当初在 NDS 的宣传造势时，就动用了 5 亿美元，邀请的全都是身价最高的一线巨星，这也是 NDS 能够成为社会潮流的重要原因。现在看来任天堂很有可能以《Wii Fit》为中心，用巨额的宣传费用重现当初 NDS 的造势活动，防止《GTAIV》、《MGS4》等巨作对 Wii 产生负面影响。

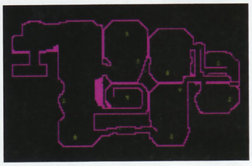
游戏情报站 愚人节特别版

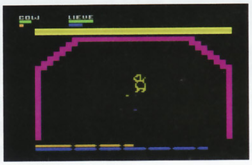
新闻 画面惊人！雅达利版《魔兽世界 熔炉核心》！


■本作的精美设定图。

经过漫长的等待，暴雪终于在4月1日宣布重返家用机领域，宣布推出家用机版《魔兽世界 熔炉核心》（World of Warcraft：The Molten Core）。本作将会包含单人和多人模式，用9种不同的形状（很可能还会有不同的颜色！）代表《魔兽世界》当前已有的职业。而且在未来的资料片中还将推出第10种形状，代表死亡骑士英雄职业。暴雪还计划引入功能完善的语音聊天系统，在操作配置方面也可由玩家自己设定。官方公布的预告片中，宣称本作将有华丽的2D场景，惊人的192i画面解析度，以及对玩家每种动作都能作出反应的革命性的AI。

同时，暴雪也公布了《熔炉核心》的收藏版，该版本会赠送彩色电视贴纸，只要将该玻璃纸贴在电视屏幕上，就可以看到更为多样化的颜色。本作将率先在雅达利2600主机上推出，未来还将推出其他版本。


▲本作的游戏地图。


▲华丽的游戏画面。

新闻 《塞尔达传说》真人电影版明年上映

早些年任天堂曾经投资拍摄了一部真人版的《超级马里奥兄弟》，拙劣的品质令人尴尬，但任天堂并未就此放弃，现在该公司的又一个镇社之宝将会推出真人电影版，这就是《塞尔达传说》！





4月1日，《塞尔达传说》电影版的首个预告片正式公布，从预告片中可以看到，该片制作精良，使用了大量的特效。该片已经秘密拍摄多时，由Rainfall电影公司制作，号称将会达到《指环王》的史诗规模。负责剧本制作的是新人Sam Balcomb，全部启用了全新演员，林克的饰演者是JR Killigrew，塞尔达公主饰演者为Camille Brown。该片将于2009年4月1日公映。

真相调查

这则新闻堪称今年游戏业最昂贵的一则愚人节笑话，它是由新闻集团旗下的IGN网站投资拍摄的一段电影预告片，总共由20几个人用了3个月的时间才制作完成，制作方正是新闻中提到的Rainfall公司。如果以每人每月3000美元这个对美国来说算是很低的薪资计算，这段预告片仅人力成本就花了18万美元，为了一则愚人节的笑话花费这么大一笔钱，令人无法不为该站的诚意而折服。当然这也有可能是得到了狂热玩家们不求报酬的无私奉献。

新闻 小岛秀夫联手婕德《刺客谍影》公开！



几年前《分裂细胞》刚刚公布时，曾被指为抄袭《潜龙谍影》，后来该系列以其独自的特色建立了自己的声望，让Konami也刮目相看。在《潜龙谍影4》正式公开之前的一个预告片中，曾出现了斯内克Cosplay山姆·费舍尔的片段。后来育碧的《雷曼 疯兔危机》中，也出现了恶搞《潜龙谍影》的片段，看起来育碧与Konami的关系相当不错，如今这两家公司将联手为玩家带来新的惊喜！

4月1日，Konami与育碧在YouTube上传了一段《刺客谍影》（Assassin's Solid）的影像，可以看到身着《刺客信条》主角埃泰尔服装的斯内克在《潜龙谍影4》中作战，《刺客信条》制作人婕德与《潜龙谍影》制作人小岛秀夫都在短片中出现。短片的宣传口号中说："在埃泰尔的战争地带，斯内克变成了刺客。"最后还说到了6月12日一切都会真相大白。这是否意味着在《潜龙谍影4》中将会有埃泰尔的隐藏服装，甚至埃泰尔也会出现在该作中呢？就让我们拭目以待吧！

新闻 《乐高光环》收录系列三部曲

继多部电影大片乐高化之后，《光环》也将加入乐高大潮。Bungie宣布《乐高光环》将于今年秋季与玩家见面，与《乐高星球大战全传》一样，本作将涵盖《光环》三部曲的全部剧情，那些经典的时刻全部都会以乐高积木的形式呈现在玩家面前。



Bungie表示："我们团队的所有人对于《乐高星球大战》对电影原作魅力的重现都感到印象深刻，我们觉得《光环》三部曲和《星球大战》一样强大，因此我们很兴奋能够将我们这个丰富的世界观以一种所有人都能享受到的方式呈现出来。"本作90%的内容都将采用第三人称视点，还有10%的内容以第一人称视点的方式进行，除了忠实呈现原作情节外，还会加入来自小说版的一些新角色。玩家除了扮演士官长外，还可以扮演其他多名经典角色。

真相调查

这则消息来自《EGM》杂志4月号，差不多是愚人节期间上市。《EGM》杂志的各种不着边际的传闻一向很有名，最神奇的是该杂志有不少原本看似荒唐的传闻因为在读者中受到强烈反响，引起厂商重视，最后成为了现实。

新闻 多款X360特别版公开

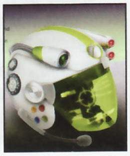


4月1日，微软在其官方网站上提供了多款特别版X360及周边供玩家订购。首先是一款返古版X360，被设计成了Xbox的造型，采用木制外壳，体现了次世代主机尖端科技与古典手工艺之美的完美结合。该特别版X360更为特别之处在于其手柄设计，不仅使用木质，而且还有几十个老式打字机一样的按键。订购这款X360还有机会参加木制等离子电视的抽奖。

侦察版（Recon Edition）X360是为最为硬汉型的玩家准备的，非常便携，使用电池供电，内置超省电的1TB硬盘，让你可以存下海量内容放心地走遍天涯海角。在屏幕方面则是使用了侦察用的投影器，并内置被动声纳，外壳的独特设计使其可以承受严峻环境下的风风雨雨。这绝对是一款为特种兵准备的究极游戏机。

无线头盔吸收了《尖峰战士》的灵感，使用护目镜式显示器，并带有多维度的振动效果，可以在玩家的太阳穴处产生振动，此外还配备温度控制系统，搭载5.1声道环绕立体声，使其成为主视角射击游戏的最佳装备。

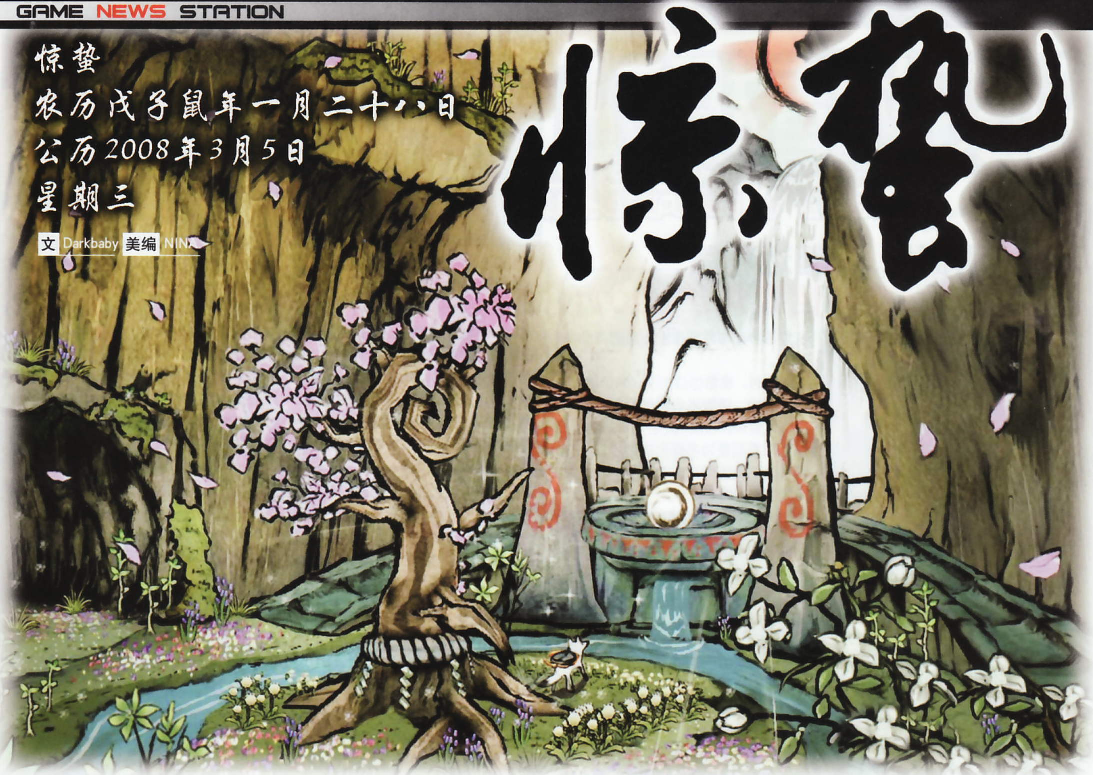




惊蛰

惊蛰
农历戊子鼠年一月二十八日
公历2008年3月5日
星期三

文 Darkbaby 美编 NINA



惊蛰为我国传统的二十四节气之一，其含义为春雷乍动，惊醒蛰伏在土中冬眠的万物生灵，可理解为万象更新的前兆。

2008年3月初，对于激战方酣的全球TV游戏主机产业来说是一个相对平静的时期，而被国外厂商视为最后处女地的中国大陆市场却暗潮涌动，于无声处却隐隐传来兵戈交鸣之声，不由让许多悬望期待已久的我辈中人备加猜测。

3月5日，在某个游戏撰稿人为主的社交小圈子里流传着这样一个据说可信度为80%以上的内幕消息，据说幕后有着北美某著名IT厂商深厚背景的全新游戏类刊物已经顺利获得发行刊号，这份刊物可能定位为X360的专门志，许多嗅觉灵敏的圈内人士(也可认为是想像力丰富)因此断定X360行货公开上市之日不远矣。

3月11日，SCE总裁平井一夫和SCE ASIA事业本部长安田哲彦两位业界大佬突然来到北京中关村电脑城，造访了国内某著名游戏专卖连锁店旗舰店，并与该店经营者亲切交流并合影留念。这不但是平井一夫有报道记录的首次中国大陆之行，类似这种微服私访的举动在索尼高层中也可算是绝无仅有的，个中缘由实耐人寻味。

3月末，国内几家知名媒体不约而同地报道了Wii即将发售中国大陆行货版的消息，据信这是任天堂在中国的子公司神游科技精心策划的一次市场推广预演行动。根据汇总的情报透露：由神游科技(中国)有限公司申请的“神游影音互动播放器”电磁认证申请于2007年12月24日被中国电磁兼容认证中心通过，其编号为“2007020805000203”，其型号为RVL-001(CHN)，而RVL-001就是任天堂出品的Wii游戏主机的型号。

虽然笔者无法窥测到平井一夫等人亲眼目睹北京中关村电脑城里水货PSP疯狂热卖情景时的内心感受，但相信用“打翻了五味瓶”这句俗语来形容是最贴切不过的了。中国大陆近几年的高速发展确实远远超出了大多数人的想像，中产阶层的不断膨胀导致了消费购买力成倍增长，许多海内外经济分析师都断言我国将在若干年后完全取代北美地区，成为全球最大的消费市场。与国际接轨已经不再是流于官样文章的粉饰之词，沿海大中城市居民追逐流行风潮的效率确实达到与世界同步的程度，就拿去年最畅销的两款娱乐消费类电子产品苹果iPhone和任天堂Wii来说，同样在国内掀起了流行热潮。苹果公司执行总裁史蒂夫·乔布斯年初在接受美国某商业杂志专访时用很复杂的心情向记者宣布：该社出品的被许多媒体机构吹捧为2007年度最畅销消费电子产品iPhone全年总销量突破了300万台，但其中有八分之一以水货形式流入了中国大陆市场(40万台左右)。当然，对于乔布斯这个眼高于顶的商业怪才来说，iPhone行货进入中国计划暂时受阻才是更让他感到郁闷沮丧的。Wii可以算是任天堂自红白机以后在中国认知度最高的商品，根据国内一家任天堂关联企业的调查报告显示，Wii自发售以来流入国内累计已经超过70万台。

iPhone和Wii在中国的流行程度却远远及不上索尼的PSP。适中的价格、时尚的外观造型和多媒体功能使得PSP从诞生之日起就备受追捧(索尼的品牌号召力也是流行的重要因素之一)，经过一些国内消费导向类媒体不遗余力地自发性鼓吹宣传，迅速获得小资阶层的广泛青睐。随着PSP的售价日趋低廉化，又进一步在普通消费层引发了滚雪球式的爆发流行潮。笔者对于目前PSP在国内的保有量进行一下大胆的推算：以京津为核心的华北商圈、上海为核心的华东商圈和广深为核心的华南商圈应该都有百万台的销量，其他地域合计大约也有近百万规模，水货PSP在中国的市场保有量大致在四百万台前后(和iPhone中国地区水货占据全球总销量的比重几乎完全一致)。一位



GAME NEWS STATION

日本游戏小卖业者曾经在BLOG中宣称大量流向中国地区的PSP水货已经严重扰乱了该国的市场，这种言论显然不是危言耸听。官方发表的PSP日本本土累计销量约800万台，而流入中国大陆市场的水货中六成以上为日版，也就是说PSP在日本的硬件销售实绩有三分之一是通过中国大陆达成的，这也足以解释PSP软硬件销售严重比例失调的根源所在。水货造成的销售数据严重失真现象大大影响了小卖业者和第三方软件开发商们对于市场推移状况的把握能力，因此引起了SCE高层的密切关注，平井一夫等逐渐意识到庞大的中国潜在市场对于未来全球战略的重要价值。

PSP在中国市场的成功刺激的并不仅仅是索尼自身，微软和任天堂肯定也充分意识到巨大的潜在商机，尤其后者早就在国内已经建立起了桥头堡基地，对市场格局可谓知根知底。全球市场的竞争现状已经充分表明，TV游戏产业目前呈现三足鼎立的相对均势，以硬件三社的综合实力进行判断，对峙格局还将延续相当长一段时间，至少在本世代无法真正实现大一统。日美欧三大传统消费市场都已经呈现出过度竞争的市场饱和状况，硬件厂商开始着眼于开拓全新的市场以缓解压力，经济高速发展中的中国大陆地区无疑便是最后的乐土。丰田汽车前任总裁张富士夫多年前曾经提出了“得中国者得天下”的口号，从手机等许多行业的发展轨迹来看，中国地区在全球市场所处的地位确实越来越举足轻重。2007年10月26日，任天堂在东京举办了战略发表会，社长岩田聪高调宣布炙手可热的家用游戏主机Wii将于来年正式在中国大陆和韩国等东亚地区全面销售，他再次重申了中国市场的潜力非常巨大。岩田聪同时还表示，任天堂需要和中国游戏开发厂商紧密合作，以便开发出适合该市场的游戏软件。就在去年，Sega Sammy、Square Enix和Koei等日本大型厂商的中国进军战略都先后遭遇了重大挫折，但依然无法熄灭任天堂的雄心壮志，这是因为该市场的潜在价值完全值得去冒险一搏。对于任天堂来说，通过借壳神游科技在中国大陆惨淡经营多年，实在也应该到了瓜熟蒂落的收获时节，更况且时尚而廉价的Wii主机本身拥有着极高的市场魅力。

从中国游戏产业的发展现状来看，原本积弱的TV游戏市场也处在一个理想的突破时期。经过了数年的高速发展，国内PC网络游戏已经进入了后WOW时代的瓶颈期，虽然从盛大、网易等主要运营商的财务数据等表像来看并没有发现明显的衰退征兆，但网络游戏确实开始出现了审美疲劳的迹象，具体体现在2007年中推出的《卓越之剑》等多款大作的市场反响均不甚理想，支撑各大运营商业绩的还是多年前的作品。PSP和Wii水货出现的热销情况也间接证明了数码娱乐消费市场的增长热点已经出现了多元化趋势，TV游戏行货产品如果能够适时进入，一定能取得事半功倍的理想成绩。

秦失其鹿，孰将得而刈之？

对于国内TV游戏产业的发展，我们不能寄希望于威力棒这类克隆模仿型的山寨货，引进海外主流商品是必由之路。从商品的市场适性和品牌号召力等角度进行判断，微软无疑处在非常不利的位置。微软的产品线相对比较单一（目前仅X360），该品牌的用户群体相对年龄和学历都较高，基本集中在沿海几个大中型都市圈。微软现有的客户层对于市场状况的把握力相当高，比如三红问题等都是微软无法回避的软肋。由于缺乏市场推广相对容易的携带类主机这关键一环，微软在短时期根本无法迅速主导市场。欧美游戏文化在中国也存在着水土不服现象，X360很多脍炙人口的大作即便通过了审批制度的限制也难以获得消费者认同。任天堂在中国大陆市场的地位一直非常微妙。虽然借壳神游科技实现了落土生根，但由于浓厚的台式企业经营理念造成了该社至今还是局限于做产品而非做品牌的尴尬境地，虽然数年间悄无声息卖掉了几百万产品并构筑起了流通渠道，但品牌影响力依然近乎于零。品牌影响力往往决定了市场拓展力的大小，任天堂如果不能及时调整战略思想，即便现时拥有着Wii这样千载难得的金砖，最终恐怕也会像iDSL那样归于无声无息。从理论上进行判断，索尼无疑是三大硬件厂商中最具王者相的，该品牌在中国大陆主流的青少年消费层中拥有着极高的认知度，PSP的异样火爆更是将其在视频游戏领域的影响力推高到了空前程度，成败实系于该社自身对于市场的理解力。从商品的角度来看，索尼目前进入的时机并不算好，PSP水货在中国已呈无法掌控的燎原之势，而高清诉求的PS3则完全缺乏扎根的土壤。

政策面和市场环境是三大硬件厂商进军中国大陆战略始终必须直面的两大难题。我国政府对国外文化产品的引进一直采取严格的审批制度，审批制度一直是困扰TV游戏产业发展的重大障碍，TV游戏类商品存在着极强的时效性，迁延漫长的审核时间很容易降低商品的含金量，况且有关部门对于游戏中的意识形态问题也有着独特的解读方式。从现状可以清楚看到，X360游戏在面临审批时可能遭遇的困扰最多。我们有足够理由确信，健康娱乐的诉求将极大有助于Wii突破中国特色审批制度的限制顺利发售，健康同时也是日益富裕的中国大城市主流消费层积极追求的生活旨趣。神游科技对于Wii的市场前景也充满了信心，年初的官方新闻稿中宣称行货版累计销量将超过过去十年间在中国的家用主机销售总和（其统计数量的界定范围不明）。

对于中国国内猖獗的盗版问题，国外游戏厂商的普遍见解已经由前几年的“消费力导致盗版横行”转变为现在的“消费习惯导致盗版无法遏制”，两者微妙的区别简单来说就是前者只要随着消费者收入的提高可以逐渐改善，而后者是由于畸形的消费观导致正版即使再便宜也没人会买。如果没有针对的措施进行对症下药，畸形的消费观必然会成为阻碍软件业务拓展的不治之症。任天堂必须采取有效手段来解决问题以消除广大第三方厂商的顾虑，否则依旧注定只能寂寞独舞。解决盗版和水货惟一而有效的途径就是提供足具魅力的内容服务，比如价格低廉的“虚拟主机”游戏下载服务和完全中文化的Mii频道都是相当有力的举措。神游公司过去几年就一直积极致力研究网络内容服务，过去神游机游戏网络下载实际和“虚拟主机”如出一辙，如果该公司能充分活用其多年研究成果，必然会获得良好的市场回报。

日本游戏业界著名的市场评论家平林久和在2005年曾经发表过这样的研究数据：通常一款家用游戏主机的软硬件销售比达到1.7：1可以初步维持收支平衡。不过随着研发成本的大幅提升，平林氏数年前的研究报告恐已不合时宜，本世代主机的软硬比恐怕至少要达到2：1以上才能维持局面。2：1的软硬比对于中国大陆消费者的传统消费习惯而言，可能是一重无法逾越的障碍。2：1的软硬比对于中国大陆消费者的潜在购买力来说，却并非难如登天。我们完全可以相信，神游科技会把Wii在北美市场的成功战略照搬复制下来，推出《Wii Sports》和《Wii Play》的同捆版主机，把市场运作的风险压到最低限度。面对市场现状，任天堂（神游科技）将会依旧采用“硬件先行、软件蓄力”的市场策略，推出低价同捆版主机不失为积极的良策。索尼也应该放下身段尽早布局市场，初期阶段还是以PSP为主攻方向，该主机在中国大陆市场还远未到饱和阶段。索尼不妨学习一下任天堂过去的成功经验，采取用行货挤压水货的策略，逐步建立起市场基础。至于PS3，由于其市场定位的因素，注定其多舛的命运。至于X360的行货计划，个人极度不看好，欧美厂商将在未来相当长时间内继续水土不服。

看神州之天下谁主沉浮？还待来日……



游戏机实用技术
中国电视游戏第1刊
总第201期 TV GAME半月刊
2008年5月A

健康游戏忠告
抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。

CONTENTS

Part 1

5A

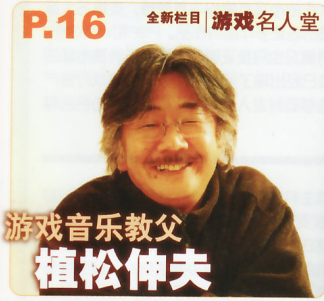
COVER STAFF

封面用图：《怪物猎人 携带版 2nd G》

封面设计：一刀

©CAPCOM CO.,LTD.2007,2008 ALL RIGHTS RESERVED.











游戏情报站

2008年巨作销量大预测 …… 1
汤姆·克兰西首款空战游戏公开 …… 2
斯内克之死与《潜龙谍影》的终结 …… 2
游戏情报站愚人节特别版 …… 5

前线狙击

横行霸道Ⅳ …… 25
女神异闻录 PERSONA4 …… 32
空中杀手 …… 36
女神侧身像 负罪者 …… 38

研究中心

重生传说 …… 52
世嘉超级明星网球 …… 54

攻略透解







游戏立方

多边共享区 …… 102
软硬兼施 …… 106
问题小卖部 …… 108
秘密花园 …… 110
幻想通信 …… 111

信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

怪物猎人 携带版 2nd G ①	Capcom ②	动作 ③
PSP ④ モンスターハンターポータブル 2nd G ⑤		⑥ 日版
2008年3月27日 ⑦	1～4人 ⑧	4800日元 ⑨
无对应周边 ⑩	⑪ 对应玩家年龄：15岁以上	

1.游戏译名 2.发行公司/开发公司 3.游戏类型 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.售价 10.对应的额外周边/备注信息 11.对应玩家年龄

机种说明

本刊内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

ARC	ARCADE，街机	PS	PlayStation，SCE公司出品
FC	FAMILY COMPUTER，Nintendo公司出品	PS2	PlayStation 2，SCE公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE，Nintendo公司出品	PS3	PlayStation 3，SCE公司出品
iDS	iQue DS,神游科技有限公司出品	PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台	SFC	SUPER FAMICOM，Nintendo公司出品
N-Gage	N-Gage，Nokia公司出品	SS	SEGA SATURN，SEGA公司出品
N64	NINTENDO64，Nintendo公司出品	Wii	Wii，Nintendo公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE，Nintendo公司出品	Xbox	Xbox，Microsoft公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品	X360	Xbox 360，Microsoft公司出品

游戏机实用技术

中国电视游戏第1刊

CONTENTS

Part 2

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关游戏版权均属该游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位及个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1.文责自负—投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2.独家授权—对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

主管：甘肃省科学技术协会
出版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.com.cn
广告邮箱：ad@ucg.com.cn

发行总代理：北京全孔雀期刊发行有限责任公司
广告代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
广告许可证：甘工商广字:6200004000011
制版：深圳市新年视觉电脑设计有限公司
印刷：深圳中华商务联合印刷有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2008年5月1日
定价：人民币12.00元

固定栏目

排 行 榜	检阅游戏销售的实际成绩	10
黄 金 眼	最近发售游戏的多视角评价	12
新作短波	未发售游戏的最新资讯大杂烩	39
游戏进行时	挖掘二线精彩 品位热门流行	48
PS2 殿 堂	回味昔日经典 探索全新风采	112
PS3 HOME	带给你关于PS3的一切	114
Wii 世 代	解读异质主机的方方面面	116
360全方位	搜罗半月间次世代先锋最新动向	118
自 由 谈	让读者玩友在此畅所欲言	121
影漫搜查线	全面网罗近期流行娱乐资讯	124
读编往来	读者与编辑的轻松交流	126
小编寄语	倾听小编们的生活感悟	132
新作发售表	近期即将发售的游戏列表	134

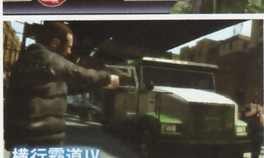
Gamehall DVD mini 本期光盘内容

小提示：杂志内文中有 Gamehall 影·像·收·录 标志的游戏，即可在本期DVD中找到相应的游戏影像！













特别鸣谢：www.levelup.cn 提供部分资源和游戏试玩

游戏索引

本期内文所出现的游戏按汉语拼音排序如下

NDS

机动战士高达00	50
蓝龙 PLUS	39
女神侧身像 负罪者	38
忍者龙剑传 龙剑	15
时间空洞	49

PS2

女神异闻录 PERSONA4	32
瑞奇与叮当 尺寸事件	51
无双大蛇 魔王再临	12 55
罪恶装备XX ACCENT CORE PLUS	49

PS3

暗之领域	13
横行霸道Ⅳ	25 光盘
红色派系 游击战	41
毁灭全人类 法隆之路	41
杀戮俱乐部	12 48
生化危机5	光盘
维京战神 神宫之战	13
战场的女武神	39
战斗幻想	40
终结之战	光盘

PSP

暗黑衰落	48
重生传说	52
怪物猎人 携带版 2nd G	12 78 光盘
反叛的鲁鲁修 失去的色彩	13
破烂机器人的浪漫大活剧 步行机车对抗赛	40
强力追击 极限正义	50
瑞奇与叮当 尺寸事件	51
无双大蛇	51
星之海洋 二度进化	12 70
优势达人携带版	40
战神 奥林匹斯之链	14

Wii

空中杀手	36
马里奥赛车Wii	光盘
十大运动	13
世嘉超级明星网球	54 光盘

X360

暗之领域	13
横行霸道Ⅳ	25 光盘
红色派系 游击战	41
毁灭全人类 法隆之路	41
雷电ACES	13
偶像大师 Live For YOU	光盘
杀戮俱乐部	12 48
生化危机5	光盘
维京战神 神宫之战	13
战斗幻想	40
终结之战	光盘

收藏者：

收藏日期：

栏目主持：晴天

日本游戏周间销量排行榜 TOP 10

JAPAN WEEKLY VIDEO GAME SALES CHART

2008年3月17日～2008年3月23日

1 NEW 口袋妖怪突击队 融合 NDS

ポケモンレンジャー バトナージ

■Nintendo■2008年3月20日发售■动作角色扮演■4800日元



作为“《口袋妖怪》系列”的一个分支作品，游戏最大的乐趣就是利用手中的机械来捕获野外的各种怪物，然后利用它们能够游泳、飞行等特殊能力发现迷宫中新的道路，最终完成探索迷宫的任务。本作支持利用Wi-Fi下载官方推出的新任务，反复游戏的价值很高。

本周：241 663套　累计：241 663套

2 NEW 十大运动 Wii

デカスポルタ Wiiでスポーツ“10”极目!

■Hundson■2008年3月19日发售■运动■4800日元



游戏收录的包括羽毛球、篮球、花样滑冰、卡丁车在内的共10项运动都是在《Wii Sports》中没有出现的，并且所有运动项目的画面和人物动作都经过了精心设计，看起来不会感觉十分简陋。最大支持4人的竞技模式也是Wii游戏必不可少的传统项目。

本周：65 359套　累计：65 369套

3 NEW 装甲核心 For Answer PS3

アーマード・コア フォーアンサー

■FromSoftware■2008年3月19日发售■动作■6800日元



本作最大的特色就是加入了简称为“AF”的巨型兵器，在与其对战的时候会感觉相当有魄力，另外敌方机体的灵活性得到了显著提高，因此刚开始游戏时面对敌方“NEXT机体”的关卡会比较吃力。游戏中的武器配件依然丰富，但是获取的难度也因为少许改动而有不同程度的提高。

本周：54 022套　累计：54 022套

	排名	游戏	发售 / 厂商类型	销量	机种
NEW	4	模拟城市DS 2 从古代穿越到未来的街道 シムシティ DS2～古代から未来へ続くまち～	■2008年3月19日发售 ■EA ■模拟经营	◆本周 49018套 ◆累计 49018套	NDS
↓	5	Wii Fit Wii フィット	■2007年12月1日发售 ■Nintendo ■体育	◆本周 48459套 ◆累计 1710316套	Wii
NEW	6	重生传说 テイルズ オブ リバース	■2007年3月19日发售 ■NBGI ■角色扮演	◆本周 46719套 ◆累计 46719套	PSP
↓	7	任天堂全明星大乱斗 X 大乱斗スマッシュブラザーズX	■2008年1月31日发售 ■Nintendo ■动作	◆本周 41070套 ◆累计 1439566套	Wii
NEW	8	蜡笔小新 呼风唤雨电影乐园大冒险 场记版大活剧 クレヨンしんちゃん 嵐を呼ぶシネマランド カチンコガチンコ大活劇!	■2008年3月20日发售 ■Banpresto ■动作	◆本周 34936套 ◆累计 34936套	NDS
↓	9	DS美文字练习 DS美文字トレーニング	■2008年3月13日发售 ■Nintendo ■实用软件	◆本周 34859套 ◆累计 100548套	NDS
NEW	10	时间空洞 タイムホロウー奪われた過去を求めてー	■2008年3月19日发售 ■Konami ■文字冒险	◆本周 34268套 ◆累计 34268套	NDS

由于2月到3月中旬缺乏具有号召力的新作，所以本周的《口袋妖怪突击队 融合》很轻松地便拿下了桂冠，成为这段时间内首周销量超过20万的全新作品，再加上官方已经宣布本作会结合《口袋妖怪 钻石·珍珠》推出一系列全新任务，对FANS的长期吸引力可想而知。硬件方面，Wii成为了2008开年来第一台销量突破100万的主机，一直处于胶着状态的硬件销量预计在下周会出现翻天覆地的变化。

2008年3月24日～2008年3月30日

1 NEW 怪物猎人携带版 2nd G PSP

モンスターハンターポータブル 2nd G

■Capcom■2008年3月27日发售■动作■4800日元



虽然游戏能够继承前作的记录，但是对装备技能进行调整后，如果不挑战G级任务，要想获得优良的装备几乎是不可能的事情。同时游戏更强调联机杀怪，许多经典的怪物也增加了以前不曾有过的攻击方式，即便是老玩家也需要反复摸索才能找到克敌制胜的方法。

本周：880 468套　累计：880 468套

	排名	游戏	发售 / 厂商类型	销量	机种
↓	2	口袋妖怪突击队 融合 ポケモンレンジャー バトナージ	■2008年3月20日发售 ■Nintendo ■动作	◆本周 105855套 ◆累计 347518套	NDS

3 NEW 机动战士高达 00 NDS

机动战士ガンダム00（ダブルオー）

■NBGI■2008年3月27日发售■动作■4980日元



在动画第1季结束后便推出的改编游戏，虽然有“趁热打铁”的嫌疑，不过忠实于原著的情节，全3D的游戏画面，更倾向于格斗的战斗方式还是很容易被FANS接受。当然最吸引人的还是游戏拥有50个以上的任务关卡，并且在重要的情节和特写画面时都有语音增加代入感。

本周：48 646套　累计：48 646套

	排名	游戏	发售 / 厂商类型	销量	机种
↑	4	Wii Fit Wii フィット	■2007年12月1日发售 ■Nintendo ■体育	◆本周 41837套 ◆累计 1752153套	Wii
NEW	5	反叛的鲁鲁修 失去的色彩 コードギアス 反逆のルルーシュ LOST COLORS	■2008年3月27日发售 ■NBGI ■文字冒险	◆本周 34472套 ◆累计 34472套	PSP
↑	6	任天堂全明星大乱斗 X 大乱斗スマッシュブラザーズX	■2008年1月31日发售 ■Nintendo ■动作	◆本周 34180套 ◆累计 1473746套	Wii
NEW	7	反叛的鲁鲁修 失去的色彩 コードギアス 反逆のルルーシュ LOST COLORS	■2008年3月27日发售 ■NBGI ■文字冒险	◆本周 29940套 ◆累计 29940套	PS2
↓	8	十大运动 デカスポルタ Wiiでスポーツ“10”极目!	■2008年3月19日发售 ■Hundson ■运动	◆本周 28873套 ◆累计 94242套	Wii

9 上周4位 模拟城市DS 2 从古代穿越到未来的街道 NDS

シムシティ DS2～古代から未来へ続くまち～

■EA■2008年3月19日发售■模拟经营■4980日元



游戏中大到标志性建筑，小到普通的民房，一切都需要玩家仔细安排，并利用有限的资源来进行建造。每个时代发展到一定程度便会自动进入下一个时代，并且玩家在每个时代建造的设施还会对下一个时代造成影响，即便是多次游戏也能在充满变化的元素中乐此不疲。

本周：25 172套　累计：74 190套

	排名	游戏	发售 / 厂商类型	销量	机种
↓	10	蜡笔小新 呼风唤雨电影乐园大冒险 场记版大活剧 クレヨンしんちゃん 嵐を呼ぶシネマランド カチンコガチンコ大活劇!	■2008年3月20日发售 ■Banpresto ■动作	◆本周 19302套 ◆累计 54238套	NDS

《怪物猎人携带版 2nd G》的面市果然造成了意料之中的轰动效果，不但首周销量88万占据了前100位游戏软件总销量半数以上的份额，PSP首周销量的记录也终于被刷新（之前为《怪物猎人携带版 2nd》首周销量70.5万）。借着这股春风，PSP的硬件销量较上一周翻了一倍，在NDS销量于2008年内超过百万的时候，直接改写了长期不变的排名数据，成为了目前日本游戏硬件市场销量最高的主机平台。

iQue游戏榜

总009期　　发布日期 2008年4月1日

iQue游戏乐园

本月行货软件销售除神游机游戏外均出现明显的缺货，尤其是中文GBA游戏在各大电玩店几乎已看不到踪影，不想留下怨念的玩家可要注意了。NDS游戏方面，除《摸摸耀西：云中漫步》外，其他几款行货NDS游戏也接近断货，据神游公司透露，排除游戏本身上市时间已久缺乏吸引力的因素，出现这种情况的主要原因还是神游公司大幅度放缓每月游戏出货量的原因所致。当然各位玩家不用单方面地猜测神游公司是否会放弃中国的正版游戏市场，不妨把缺货现象看成是正常库存与销售比例间的调整，同时也从另一方面说明目前已发行的行货游戏将日益成为稀缺资源……

另外根据神游公司公布的资料，Wii的行货游戏储备将会超过之前任何一个神游平台，仅本月同时开工的中文Wii游戏就不少于5款，其中甚至还包括部分任天堂方面还未公布的新游戏，这一点无疑暗示了中文Wii游戏将有希望首次做到和日美同步，让我们拭目以待！



第1位 **摸摸耀西 云中漫步** iQue DS

游戏中需要用触控笔在天空中画出云朵来指引马力欧宝宝前进的道路，中途不但要避开敌人重重的干扰，将各种物品喂给耀西还能获得新的能力来发现通往终点的道路，非常讨女性玩家欢心。



第2位 **动物森林** iQue PLAYER

N64上经典联机游戏的行货中文版，在游戏中玩家可以轻松体验到现实和虚拟世界中随心所欲的生活，除了和村民以及动物的交流外，游戏中的时间和季节也会不断地变化，仿佛真实存在一般。



第3位 **马力欧卡丁车** iQue PLAYER

作为全球销量近千万的赛车游戏，游戏最大的亮点就是汇集了任天堂众多的明星，无论你是喜欢哪个系列的玩家，都能找到自己熟悉的伙伴与好友展开一场妙趣横生的较量，还不赶快试试看？

排名	游戏名称	对应平台	走势预测
4	神游马力欧DS	iQue DS	↓
5	越野摩托	iQue PLAYER	↑
6	组合机器人	iQue PLAYER	↑
7	摸摸瓦力欧制造	iQue DS	→
8	罪与罚：地球的守护者	iQue PLAYER	↑
9	塞尔达传说：时光之笛	iQue PLAYER	↓
10	极速F-zero未来赛车	iQue GBA	↓

注：榜单中游戏译名以神游公司推出的行货名称为准。



2008 日本主机销量榜

HARDWARE

※总销量统计起始日期为2008年1月1日

名次	机种	总销量	3月24日～3月30日	3月17日～3月23日
1	PSP	1 110 531台	129 986台	59 833台
2	Wii	1 053 728台	48 785台	62 404台
3	NDSL	1 050 148台	58 916台	65 055台
4	PS3	346 590台	11 206台	12 874台
5	PS2	167 096台	10 296台	9 990台
6	X360	43 046台	1 547台	1 407台

如果你对排行榜有新的建议，欢迎使用Email提交：question@ucg.com.cn

美国游戏排行榜 TOP 10

关注美国劲爆新作 把握游戏流行趋势

USA VIDEO GAME SALES CHART

2008年3月16日～2008年3月22日

1 任天堂全明星大乱斗X Super Smash Bros Brawl
■Nintendo■2007年3月9日发售 ■动作■上周排位：1 ◆本周 392710套 ◆累计 1969700套 Wii



2 彩虹六号 维加斯2 X360
Tom Clancy's Rainbow Six:Vegas 2
■Ubisoft■2008年3月18日发售■主视角射击■上周排位：－

和前作相比，新追加的“A.C.E.S系统”鼓励玩家挑战各种项目来解开可使用的武器和装备，所以比以往单纯地完成目标，在内容上要丰富许多。“指令系统”仍然是游戏中影响战术应用的核心要素，找准时机与同伴配合消灭敌人的场面既惊险又刺激。

本周：389 703套　累计：389 703套

排名	游戏名称	厂商/发售日	类型/上周排位	本周	累计	平台
3	彩虹六号 维加斯2 Tom Clancy's Rainbow Six:Vegas 2	■Ubisoft■2008年3月18日发售	■主视角射击■上周排位：－	108360套	108360套	PS3
4	使命召唤4 现代战争 Call of Duty 4:Modern Warfare	■Activision■2007年11月5日发售	■主视角射击■上周排位：3	97300套	3732126套	X360
5	吉他英雄III 摇滚传奇 Guitar Hero III:Legends of Rock	■Activision■2007年10月28日发售	■音乐■上周排位：5	71708套	1782647套	Wii
6	战地双雄 Army of Two	■EA■2008年3月6日发售	■主视角射击■上周排位：2	55464套	345070套	X360
7	超级马里奥银河 Super Mario Galaxy	■Nintendo■2007年11月12日发售	■平台动作■上周排位：10	55020套	3356712套	Wii
8	战地双雄 Army of Two	■EA■2008年3月6日发售	■主视角射击■上周排位：7	45926套	183302套	PS3
9	林克的弓箭训练 Link's Crossbow Training	■Nintendo■2007年11月19日发售	■主视角射击■上周排位：－	41862套	1093727套	Wii
10	更能锻炼大脑的成人DS训练 More Brain Training	■Nintendo■2007年8月22日发售	■实用软件■上周排位：－	40873套	1858547套	NDS

2008年3月23日～2008年3月29日

排名	游戏名称	厂商/发售日	类型/上周排位	本周	累计	平台
1	危机之源 最终幻想VII Crisis Core: Final Fantasy VII	■Square Enix■2008年3月26日发售	■角色扮演■上周排位：－	277653套	277653套	PSP
2	任天堂全明星大乱斗X Super Smash Bros Brawl	■Nintendo■2007年3月9日发售	■动作■上周排位：1	213967套	2183667套	Wii
3	彩虹六号 维加斯2 Tom Clancy's Rainbow Six:Vegas 2	■Ubisoft■2008年3月18日发售	■主视角射击■上周排位：2	166793套	556496套	X360



4 暗之领域 X360
Dark Sector
■D3■2008年3月25日发售■主视角射击■上周排位：－

游戏最大的亮点就是消灭敌人的方式多种多样，并且视觉冲击力方面也做得不错。敌人的AI普遍较高，所以战斗时更强调技巧，反复摸索并通过难关很有成就感。当然最薄弱的还是游戏的故事情节，不但简短老套，缺乏高低起伏也很难让玩家从游戏中获得更多的乐趣。

本周：73 819套　累计：73 819套

排名	游戏名称	厂商/发售日	类型/上周排位	本周	累计	平台
5	使命召唤4 现代战争 Call of Duty 4:Modern Warfare	■Activision■2007年11月5日发售	■主视角射击■上周排位：4	68781套	3800907套	X360
6	火影忍者 终极觉醒3 Naruto: Ultimate Ninja 3	■NBGI■2008年3月25日发售	■动作■上周排位：－	68442套	68442套	PS2
7	吉他英雄III 摇滚传奇 Guitar Hero III:Legends of Rock	■Activision■2007年10月28日发售	■音乐■上周排位：5	50280套	1832927套	Wii
8	彩虹六号 维加斯2 Tom Clancy's Rainbow Six:Vegas 2	■Ubisoft■2008年3月18日发售	■主视角射击■上周排位：3	50257套	158617套	PS3
9	战地双雄 Army of Two	■EA■2008年3月6日发售	■主视角射击■上周排位：6	38908套	383978套	X360
10	维京战神 神宫之战 Viking:Battle for Asgard	■SEGA■2008年3月26日发售	■动作■上周排位：－	34086套	34086套	X360

黄金眼

最近发售游戏的多视角评价

栏目主持 ACE飞行员



编辑部内有一排沙发，平时坐在那里休息的人很少。而当《怪物猎人 携带版 2nd G》降临的那天，我居然看见这排沙发上挤满了人。在这群猎人一族中，还有我们UCG的好几位美编GG，他们投入的神态让我明白了《怪物猎人》的强大。热情归热情，这次UCG给这款游戏打了27分，刚刚进入“黄金珍藏”，或许因为他始终是个资料片的缘故吧。最近SEGA发行了多款美版游戏，它们的素质都只能尚可来形容。它们总是差一口气，总是有令人不快的缺点。SEGA，希望你旗下的制作小组再加把力啊！

黄金珍藏 ×1　热血推荐 ×2

怪物猎人 携带版 2nd G



推荐玩家人群

●喜欢高难度挑战的动作达人。●身边有许多可以联机的朋友。●有大把休闲时间可供消遣。

黄金珍藏　总分 27

■孤独的猎人是可耻的。

D·S

久违的狩猎感觉又回来了！本作虽然在形式上仅是前作的资料片，但实际内容却增加了将近一倍，于细微之处进行的人性化改动更是数不胜数。系统方面，“猎人猫”的引入绝对是一项革命性的设定，它意味着今后猎人们将彻底告别单人狩猎生涯，往日那被怪物反复追打而屈死的时代一去不复返了。

火云

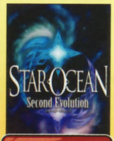
作为一款资料片，本作的追加的内容实在丰富得令人发指。新武器、新怪物、新防具，怪物除了增加了新招式外对原有的招式和攻击方式都做出了调整，即使是老玩家也可以把它当作一款全新的游戏再重新玩一遍。游戏在难度上也进行了更加合理的调整，无论新手还是老玩家都能乐在其中。

晴天

从标题上看虽然是资料片，但是游戏的内容却异常丰富，不但收录了PSP系列前两作的所有地图，新增的怪物和各种高级素材也为新老玩家提供了足够的游戏动力。全新的集会所G级任务更强调玩家之间的协同合作，而强化后的异常状态攻击在战斗中的效果更加明显，绝对是近期最佳的联机游戏。

■PSP■UMD■Capcom■モンスターハンターポータブル 2nd G■动作■2008年3月27日■1～4人■无对应周边

星之海洋 二度进化



推荐玩家人群

●喜欢怀旧经典的玩家。●对隐藏要素拥有执念的玩家。●对人设和声优有爱的玩家。

热血推荐　总分 24

■赚的只是感动。

晴天

虽然又是一款经典作品的重制版，不过无论是画面，还是音效都比之前的PS版有了很大的提升，再加上几乎全程的语音，让玩家的投入感大大增加。游戏的系统保留了原作所有的经典设定，特技的学习和培养可以衍生出很多值得挖掘的要素，另外针对新增同伴设计的PA事件也相当丰富。

纱迦

游戏的内容和最初的PS版没有太大差别，并且吸取了之前重制第一作的教训，提高了大地图上的人物移动速度，使游戏过程流畅了许多。看似复杂的系统，只要掌握到了运用的诀窍，可以从中获得很多乐趣，而强力的隐藏迷宫仍不需要通关便可以挑战，绝对是FANS找回以往感动的最佳作品。

玛娜

经过重制之后，游戏将2代和初代的故事更加紧密地衔接在了一起，更有系列的完整感。游戏和初代的重制没有什么区别，保持了原作高素质的同时，加入了大量语音，PA也追加了许多新内容，即便玩过PS版也值得体验一下，本作很体贴地加快了大地图上的移动速度，让枯燥感减少了很多。

■PSP■UMD■Square Enix■スターオーシャン2 セカンドエヴォリューション■角色扮演■2008年4月2日■1人■无对应周边

无双大蛇 魔王再临



推荐玩家人群

●“《无双》系列”的支持者。●需要疯狂发泄的人。●想把动作游戏当角色扮演游戏玩的人。

热血推荐　总分 24

■92人，练到地老天荒！

纱迦

游戏的分量异常充实，92名角色不但要练级学技能，而且要打造武器属性和炼成能力。关卡方面不仅数量比上一代多，而且不同难度都有完成度。游戏平衡性没有什么进步，不过爽快感远远胜之。音乐收录了很多前几作的经典曲目，令人满意。拖慢现象是PS2最近几作中最严重的，令人不解。

D·S

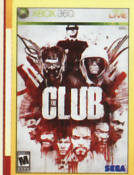
画面与操作基本与前作无异，熟悉该系列的玩家可以轻松上手，不过系统强化得可就不是一星半点了，称其为标准续作实不为过——新角色、新模式、新技能、新道具……无一不令人拍手称道，而合体技的引入则让战斗趣味性迈上了一个新台阶，许多特殊组合足以让你激情澎湃，这是一次成功的革新。

晴天

对于这款剧情已经天马行空的作品来说，爽快的战斗和丰富的收集要素才是让玩家反复挑战的动力所在。独特的三人组队式战斗继承自上一代，但由于追加了新的动作要素，爽快感得到了进一步提升，而最让玩家满足的莫过于有92名角色可以培养，光是将他们都练到满级就要耗费玩家大把时间。

■PS2■DVD-ROM■Koei■无双OROCHI 魔王再临■动作■2008年4月3日■1～2人■对应前作记录

杀戮俱乐部



推荐玩家人群

●喜欢快节奏战斗的射击游戏玩家。●对街机游戏有一定感情的玩家。●反应灵敏，观察力强的玩家。

总分 23

■在这里，你只需要用手中的武器不断杀戮。

地狱伞兵

游戏非常有意思，它完全不同于以往的直线发展型动作射击游戏。你会一直有种在玩街机游戏的感觉，我是说那种紧张感和非常真实的时间压迫感非常棒，你会不由自主地被吸引进游戏，下意识的为了追求更高的分数而战斗。而且游戏中相同的地图有不同的玩法，每一种都会给你完全不同的感觉。

胜负师

对于不怎么玩“枪”系游戏玩家来说，在这款世嘉的硬派动作射击游戏中，依然可以体会到与众不同的乐趣。与同类游戏不同的是，本作没有什么复杂的故事背景，而短小精悍的关卡与得分系统鼓励玩家一刻不停地跑位，与街机游戏的风格十分接近，有着独特的爽快与刺激，比较适合喜欢挑战的玩家。

Gouki

总体而言是一款相当硬派的游戏，无论是界面还是游戏的整体风格都有当年玩街机的感觉。单个的关卡比较短，但因为规则的原因会让战斗显得十分紧凑。游戏设置了五花八门的挑战项目，再与十分顺手的战斗系统进行整合，可以说是彻底继承了街机游戏“易学难精”的特性。向喜欢挑战自我的玩家推荐！

PS3/X360■BD-ROM/DVD-ROM■SEGA/Bizarre Creations■The Club■动作射击■2008年2月19日■1人■无对应周边

评分规则说明 满分为30分。30～27分为“黄金珍藏”级别；26～24为“热血推荐”级别；“热血推荐”以下级别的游戏，若在评语框中带有大拇指标志则为编辑个人推荐。由此也反映出编辑个人兴趣取向和该游戏的特色。对于多平台游戏，如果素质相当，采取统一评分的方式；如果素质相差较大则只对高素质版评分，另外版本以打分的形式出现。

维京战神



推荐玩家人群

●对原创游戏报以强烈好奇心的玩家。●追求热血与震撼感觉的玩家。●不厌倦在游戏中长途跋涉的玩家。

总分 22

■《指环王》电影一般的千人大战。

ACE 飞行员

在广袤的地图上来回游走，寻找潜入敌营的路线等工作会让你的心情毛焦火辣。这种设计考验了玩家的耐心。游戏的手感还算不错，断肢、砍头等血腥场面在游戏中是家常便饭。如果你能忍受过于重复的任务，你将迎来目前次世代游戏最壮观的千人大战。面对这样浩大的场面，游戏的缺点在这一刻将被抛到九霄云外。

胜负师

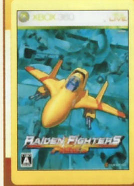
本作拥有电影般空前浩大的千人对千人大战，绝对是次世代迄今为止最壮观的场景，光凭这一点就能让这款作品鹤立鸡群。同时游戏也有大量的单兵潜入任务。游戏的潜入战对玩家路线的选择提出了很高的要求。单薄的剧情、高度重复的任务，感觉千篇一律的场景都让这个游戏的光芒黯淡下去。

地狱伞兵

本作的上手时间比较长。打击手感还比较到位，有那种刀刀断骨的感觉。游戏中人物的招式并不算很丰富。同屏人数绝对让你感到震撼，特别是召唤巨龙时魄力满点！加上人物比例在画面中较大，非常有气势。但是总体感觉上游戏在细节方面的刻画不够，任务高度重复，玩家就像奴才一样被人使唤。

■PS3/X360■BD-ROM/DVD-ROM■SEGA/Creative Assembly■Viking：Battle for Asgard■动作■2008年3月25日■1人■无对应周边

雷电 ACES



推荐玩家人群

●对整个系列很有感情的老玩家。●喜欢射击游戏却惧怕弹幕的玩家。●喜欢不断追求高分挑战的玩家。

总分 20

■一款让人怀旧的优秀射击游戏

火云

这真的是一款比较怀旧的游戏了，而这次的移植可以说让不少老玩家找到了一些当时的感觉。本作移植度可以说是100%，并且在画面上有了一定的变化，在细节上的处理更加细腻。能够在全新主机上看到全新的老游戏画面感觉的确不错。每一关的BOSS依然巨大而富有个性，一见如故啊。

地狱伞兵

本作是一款完全移植自街机的游戏，并且包括了该系列的前三作，可以说还是比较厚道的。游戏中和原来一样有多种飞机可选，适合不同习惯的玩家。画面在细节处理上有一定的改善。游戏的另一变化就是难度比以前有所降低。新加入的LIVE分数排行榜功能更方便了玩家之间的交流。

ACE 飞行员

如果你曾经是2D射击游戏爱好者，那本作绝对值得去尝试。算起来本作收录的3款游戏几乎都是近10年前的作品。可惜当年响当当的《雷电》，发展到后来仿佛已经走到了尽头，虽然加入很多机体，游戏也变得喧哗热闹，但也因此失去了原有的韵味。游戏中隐藏了不少的秘密，玩家可以在家仔细研究一下了。

■X360■DVD-ROM■Success■Raiden Fighters ACES■射击■2008年3月27日■1～2人■无对应周边

反叛的鲁鲁修 失去的色彩



推荐玩家人群

●鲁鲁修的忠实粉丝。●不排斥文字类游戏的玩家。●不玩游戏，但想被剧透的人。

总分 18

■考验你的FANS忠诚度。

晴天

除了动画等作品中的主要人物都有登场外，全程语音和新增的原创剧本“解放战线篇”才是吸引FANS的主要原因。和普通的文字游戏一样，与游戏中不同的人物对话会出现多种的选项，根据玩家选择的不同，故事的情节发展也会发生微妙变化，同样存在多种结局。频繁的读盘严重影响游戏的流畅度。

玛娜

游戏以普通的文字冒险方式展开，有各种选项指引故事走向，共计5个路线21个结局的设定比较厚道，但是CG部分明显比较粗糙，部分还会出现走形现象，游戏存盘有些麻烦，Game over后还要从系统记录重头玩的设定让人难免烦躁，总之如果不是动画FANS完全不必尝试本作。

纱迦

除了一条附加剧本路线外，PSP版和同时发售的PS2版并无不同。因此PSP版的评价肯定要高过PS2版。PSP版全程语音颇令人惊异，过场影片也令人满意。不过选项太少，互动不够，而且读盘很多。游戏中连刚刚开始放映的第二季角色都会出场，对于FANS来说吸引力是肯定有的。

■PSP■UMD■NBGI■コードギアス 反逆のルルーシュ LOST COLORS■文字冒险■2008年3月27日■1人■无对应周边

十大运动



推荐玩家人群

●体育游戏爱好者。●渴望通过Wii锻炼身体的玩家。●渴望“十项全能”的玩家。

总分 16

■诚意不足的十大运动。

炎骑士

可以看出，这款游戏从头至尾都是在模仿任天堂的《Wii Sports》，只不过游戏的种类由后者的五项增加到十项。游戏的画面风格和背景音乐基本上完全“借鉴”《Wii Sports》。游戏中加入的冰壶运动可以说是一个亮点，但卡丁车和摩托车的操作方式完全没有变化，有偷懒之嫌。

玛娜

游戏本身给我的第一印象比较好，但实际玩过之后却大为失望。其中的卡丁车比赛和越野摩托赛在操纵方式上完全没有区别！足球和篮球比赛玩法也十分别扭。很少出现在游戏中的冰壶运动算是本作中的一大亮点，但投掷冰壶时生硬的手感又为游戏抹了不少黑。总之，这是一款让人失望的游戏。

地狱伞兵

说真的，这款游戏从头至尾都有恶意抄袭的嫌疑，游戏的整体风格同《Wii Sports》如出一辙，所谓的十项运动项目也并没有款款做得令人满意。游戏中的卡丁车比赛和摩托越野赛在操作方面毫无区别，足球比赛和篮球比赛的玩法更是十分怪异。总之，游戏制作者根本就是在敷衍了事！

■Wii■DVD-ROM■Hudson■DECA SPORTA■体育■2008年3月19日■1～4人■无对应周边

暗之领域



推荐玩家人群

●对扔飞去来器有兴趣的玩家●一切动作游戏都想尝试的玩家。●能够忍受长时间的黑暗画面的玩家。

总分 16

■4年前就公布的次世代游戏原形毕露。

地狱伞兵

真不知道这款游戏的卖点在哪里，画面虽然还算不错，但是丢帧加上从多数场景都比较黑暗，让一些主视角射击的忠实玩家都会产生胃部不适。战斗提示少得可怜，只有最基本的操作指导，连少许的方向指引都没有。近战时感觉还好，但是枪械的攻击做得并不怎么样。整体素质实在让人失望。

Gouki

游戏的战斗采用的是最流行的越肩视点，奔跑时的动感也与《战争机器》如出一辙，掩体射击的概念也运用得颇为纯熟，但帧数问题导致游戏时间稍长就会感到眼睛不适。流程中游戏给玩家的提示少得可怜，有时不注意观察可能会被卡住老半天。薄弱的剧情和糟糕的配音让主角几乎没有任何存在感。

ACE 飞行员

本作还算是有点特色，尤其是主角手上的那把颇具个性的武器，将它抛出去后你能感觉一种锐利的杀气。游戏多处于昏暗的场景中，如今这种档次的画面表现效果已经让人产生了反感情绪。在攻击判定上本作制作得比较粗糙，人物动作明显感觉帧数不足，再加上镜头晃动得非常别扭，整个游戏玩起来就不舒服。

PS3/X360■BD-ROM/DVD-ROM■D3 Publisher/Digital Extremes■DARK SECTOR■动作■2008年3月25日■1人■无对应周边

宇宙战争 地球突袭战/Universe At War ：Earth Assault/即时战略/X360 | 评分 21

反叛的鲁鲁修 失去的色彩/コードギアス 反逆のルルーシュ LOST COLORS/文字冒险/PS2 | 评分 17





战神 奥林匹斯之链	SCEA	动作
PSP GOD OF WAR: Chains of Olympus		美版
2008 年 3 月 4 日	1 人	39.99 美元
无对应周边		对应玩家年龄：17 岁以上

黄金眼评分 28 满分 30

也许我应该像上次那样大唱赞美诗，但却也不得不承认，《战神》给予我们的兴奋值正在降低。

当我为了这篇评论，第四次将冥后珀尔塞福涅和她疯狂的阴谋用手中的宙斯铁拳击碎，我麻木地跳过了结局，游戏的标题画面不知第几次出现在我的眼前，我惯性地哼着《战神》雄壮的主题音乐，目光却已经挪到了UMD盘盒里的说明书上。说明书的背面赫然写着“GOD OF WAR PS3 COMING SOON”，这个几字似乎冒着金光。我揉了揉疲劳的双眼，幻觉，一切只是幻觉……

或许，各位还记得我在去年的同一栏目中，为《战神 II 》大唱赞美诗。我甚至在游戏发售前就想过，用同一种调调去评点《战神 奥林匹克之链》(以下简称《奥》)，也不过是一个扛旗者的本色演出。当一个系列已经推出三作时，用发展的眼光去评判可能更为科学。我们不妨先来看看三作的销量，1代全球318万，2代全球194万，《奥》在北美上市四周，27万的销量只能算过得去。因为系列前两作有七成销量出自美国市场，因此本作最终销量很难达到高预期。《奥》这种级别的游戏，就算是因为PSP的基数比较低，但从三作销量走势来看，系列也已经显现出走低格局。很显然，随着《战神》给予我们的兴奋度逐渐降低，它正与很多品牌系列一样，遭遇发展瓶颈。



技术瓶颈

“《奥》令系列显现出技术瓶颈”，说这话估计会被人拍砖拍到扁。的确，正如开发商Ready at Dawn所言，游戏有着迄今为止PSP平台上最棒的画面。从我们对玩家的调查来看，有58%的人认为游戏最让人满意的地方是画面，也证实了所谓“333Mhz最高处理频率解禁”并不是一个忽悠人的技术名词。《战神 II 》已经让我们在PS2上享受了一把准次世代级别的画面，现在《奥》又为PSP的机能潜力增加了砝码，就技术而言，《战神》有什么可以挑衅的地方?

需要指出的是，画面只是技术表现的一部分，引擎与程序的优化对于游戏的成品质量更为重要。看过200期游戏光环DVD中《战神》一代邪道最速极限影像的玩家应该和我一样，为《战神》有这么多稀奇古怪的BUG而感到惊讶。事实上，《战神 II 》和《奥》也有类似的邪道玩法，因为这三作的BUG类型几乎是相同的。也许你会说这些BUG只是达人用于研究的道具，不过在《奥》多如牛毛的BUG中，无伤大雅的良性BUG只是少数，更多是恶性的，比如死机、背景音乐消失(此时存档便会死机)、画面严重掉帧、角色自动向一个方向移动、强制战斗不发生等等，这些“虫子”时不时冒出来一下，恶心一下你正在享受神作的好心情。

由BUG类型的接近可以判断，这三作的游戏内核基本没怎么优化，PSP版本甚至还因为换了制作方而有一定的劣化。从《奥》上打的广告来看，进一步确认《战神 III 》的存在对于PS3来说有现实意义，而这种级别的作品必然面对赶工问题。《战神 III 》能不能在技术领域达成飞跃，不禁让人捏一把汗。

创意瓶颈

《战神》的重复价值不足已经是公认的缺点，这个问题在《奥》中体现得尤为明显。一遍低难度，一遍高难度，五个任务挑战，再把隐藏花絮看一遍，之后意犹未尽的同学还可以穿上隐藏服装娱乐一下。十来个小时，这就是《奥》能够从玩家身上赚取的平均时间。《战神》为什么不耐玩? 个人认为答案在于“创意”二字。

几个编辑在看“未采用关卡影像”时，除了叹息游戏内容本该更丰富，还会半开玩笑地说：“没关系，这些没用上的边角料，可以用到新作里头。”是的，“《战神》系列”的传承性太强了，从角色、动作、敌人、关卡、谜题等方面来看，2代相比1代的确是有明显的提升，但这个变化是1+0.5，而不是1+1。《奥》与1代相比可能只是1+0.3，甚至无法与2代持平。就连系列的强项“剧情”，《奥》的故事结构也与1代几乎如出一辙，且细品之下，不合理之处也较为明显。值得注意的是，游戏中延用了前两作中游泳和走横梁的动作，但给游泳只设计了两处场景，而整个游戏中只有开始阶段设置了一根横梁，这样的传承让人觉得有些可笑。

除了限于掌机键位改变的操作，我们依然用着同样的招式、同样的战术对付那些似曾相识的敌人，除了强大到喧宾夺主的“宙斯铁拳”，还有惟一在设计上有些想法的最终BOSS外，我们很难在三五个小时的流程里找到更多的新鲜元素。另外，被《战神》所发扬光大的QTE，也因为2代的极致表现令《奥》失去了光华。况且，设计优秀的QTE给人带来的震撼在欣赏了两三遍后便会大幅消退，这也是《战神》的第一遍流程包含了最大兴奋值的重要原因。现在，已经有不少游戏把QTE系统做得像模像样，将互动电影时代的产物作为卖点毕竟不是长久之计，能否创造更多的兴奋点，甚至领导动作游戏的新时尚，是《战神》突破创意瓶颈的关键所在。

尽管这次的评论以负面观点居多，与二代时的态度有着近乎180度的转变，但我依然会套用一个经典句式表明立场：“一个有机会接触PSP的动作游戏玩家，如果没有玩过《战神 奥林匹斯之链》，那么他的人生将是不完整的人生！”《战神》在同类游戏中的拔群与卓越是不可否认的，PS2上如此，PSP上如此，相信在PS3上也是如此。同时，作为一个“生于此世，游于彼世”的玩家，我们所希望的拔群与卓越不仅限于我们目前所看到的。《战神》理应做得更好，因为瓶颈之上，将是无比广阔的蓝天。



▲PSP版《战神》的画面对于掌机来说无可挑衅。



▲前传式的剧情出彩的地方比前两作要少一些。



▲与冥后的最终决战是游戏中为数不多的高潮。



NINJA GAIDEN DRAGON SWORD

REVIEW BY | 地狱伞兵 游戏时间 7 小时以上

热血推荐

忍者龙剑传 龙剑 | Tecmo | 动作

NDS

Ninja Gaiden Dragon Sword

2008 年 3 月 20 日 | 1人 | 美版 39.99 美元

无对应周边 | 对应玩家年龄：13 岁以上

黄金眼评分 **25** 满分 30

建议不要在公共场合玩这个游戏，不然别人会以为你和你的屏幕有仇……

写在前面

直到现在我一直还在惊叹，NDS上诞生了一款如此强大的3D动作游戏。我想在游戏出来之前有不少人会非常统一地认为这是一颗雷，但是现在，当游戏被放在所有人面前的时候，相信那些曾经对于这款游戏有着偏见的家伙们都会自觉地闭上嘴了。《忍者龙剑传 龙剑》以自身无可厚非的高素质赢得了一片掌声。就像胜负师说的那样：这款因为坂垣儿子的意愿而诞生的游戏并非“儿戏”！

行云流水

如果一款动作游戏无法进行良好的快节奏战斗，那么这款动作游戏可以说已经失败了一半。也许它还能够通过画面、音乐、剧情等各种要素来挽救自己。所谓的“良好的快节奏战斗”中包含很多要素。首先，到位的打击感觉是一定不能含糊的，如果一个游戏给人感觉像是在对着一堆棉花挥拳的话，相信不久就会有玩家对着制作公司挥拳了……动作游戏，要的就是拳拳到肉，刀刀断骨的那种感觉，硬朗而激情。当然，只是有着良好地打击手感还是不够的，只有当一群群敌人穷凶极恶地扑向你，不顾一切地压制你的时候，才能把动作游戏的紧张感给激发出来。出色的AI也就必不可少地也作为了一个衡量标准，相信不会有人喜欢面对一群只会对着自己傻笑的家伙吧。最后，在游戏早已进入3D时代的今天，如果主角只会横着竖着使用“十字交叉斩”的话，我宁愿在模拟器上重温FC时代的横版过关动作游戏。既然都叫动作游戏了，丰富的动作要素怎么能少？



可以说以上的三点，《龙剑》都做得非常出色。敌人有着强烈的攻击欲望和多种攻击方式，而且会抓住玩家不经意露出的破绽进攻。而当玩家如果轻易盲目进攻的话，往往都能被它们轻松躲避，实在是一件让人恼火的事情。不过你并不会因为无法简单地攻击到敌人而丢下这个游戏，因为当你的某一刀砍在了它的身上时，你会发现在Xbox上良好的手感几乎被保存，丰富的攻击方式也几乎被搬到了这个方寸之地上。而要做到这一切，只需要一支触控笔，通过简单地划动，就可以让隼龙在屏幕上施展华丽的身手。

而让人满意的不光是这些，整个游戏中的战斗节奏把握得相当漂亮。每一场战斗的间隔并没有太短，这让玩家有足够的时间调整自己。当然不可能太长，不然当手感消失的时候，面对那些不断扑来的怪物，你便会被他们砍瓜切菜般放倒在地。制作人很清楚什么时候需要让玩家动动手，热热身，或者知道什么时候玩家的手快要抽筋了，赶紧歇一下……

把以上这些综合起来看的话，你不能不说这是一个行云流水般的组合啊！

挖掘最深处的机能

刚才一直在说主要优点，如果我们忽略了其他的亮处，那肯定是我已经神志不清的时候才会做出这种事情。其实当我打开游戏看到游戏画面的时候，我感到《龙剑》的画面完全可以成为NDS游戏中的里程碑！清晰的背景色彩异常鲜艳，完全没有以往游戏中背景模糊不清的问题，你甚至可以区分出长在树枝上的叶子。

而在音效方面，也可以说是让人感到满意的！虽然在打斗的时候隼龙从头到尾就喊那么几个字，但是这作为在战斗中斩杀敌人时的叫喊已经足够。而在挥刀、放苦无和打击的音效不错，特别是龙剑的音效，砍在不同的东西上会有不一样的声音，虽然只有很少的几种声音，但是这足以体现了制作组的诚意十足啊！另外，也正是因为这些优秀的音效，让游戏中的打击感更加令人满意，配合得简直天衣无缝啊！

背景音乐虽然声音并不是很大，但是与当时的背景环境配合的也是相当不错的，在烘托气氛上，音乐的锦上添花让游戏的吸引力再次提高。每个场景配合了不同的乐曲，将周围的环境都很好的烘托出来了！算是发挥了DS应有的水平了，但还是有很大提升的空间的！

偷懒？忽悠？还有等等

人无完人，游戏自然也无“完游戏”。每个游戏的缺点都可以说非常明显，而这次的《忍者龙剑传 龙剑》也不例外。可以说最大的问题就是误操作。触控屏操作动作游戏在整个游戏界可以说都是个先例。然而这次这款游戏最大的缺陷也就出在操作上。并不是说这是一个失败的做法，但是的确还有待提高。相信玩过这款游戏的玩家都会被里面的误操作问题困扰很久，经常会出现想要使用的招式没有发出来却窜到另一个动作上去的情况。虽然这和触摸屏的灵敏度、精确度等很多原因都分不开，但是的确在有些地方还是有提高的空间的。特别是在招式的区分上，可以采用触控方式差别更大的操作命令。虽然现在在这方面做得已经相当不错了，但是玩家都是苛刻的，所以还是要苦了那些制作者继续改进啦。

游戏的音效虽然在搭配以及烘托气氛的方面做得相当出色，可是同时另一个问题也暴露了出来，那就是人物语音十分单调。整个游戏从头到尾都只有“喝”“哈”的吼叫语音。而且最让人觉得遗憾的是，在每一关卡的过场时，人物的对话语音都只有“嗯”“啊”“哦”之类的语气词，最多加一些笑声和人物名被加入了语音，但是真正的对话却让人听得很别扭。个人觉得这点上有些偷懒了，毕竟给NDS游戏加入语音并不是什么太难的事情。

最后，可以说是最多的玩家认为自己被忽悠了的地方，那就是本作几乎所有的BOSS都是在Xbox版中见到过的。这不免让很多人觉得厂商不厚道，拿以前的东西来糊弄玩家。但是回过头来想一想，毕竟这部作品还是一款以尝试新技术为主要目的的作品，为了保证质量，这种做法是最好的。

相信在NDS上，我们还能见到“《忍龙》系列”的新作，还能看到隼龙顺着触控笔的方向飞檐走壁杀敌无数。相信在下一作中，我们能够看到一个更加完善的游戏，能再次给我们带来更多的惊喜！



▲本作的女主角红叶不知道以后还会不会有机会在故事中露面呢？



▲本作依然展现了身形庞大的BOSS，魄力十足



▲过场中的语音过于简单不能不说是一个遗憾



▲完全有理由说这作的画面是NDS上最好的画面

文 藤曦

游戏音乐教父 植松伸夫



植松伸夫的音乐为《最终幻想》游戏赋予了庄严与深度，就像约翰·威廉姆斯的音乐将《星球大战》推向了多维空间。但是与电影音乐不同的是，植松伸夫柔和而触动心灵的音乐绵延不绝——直到玩家前往下一个场景。为了让这不断重复的音乐经得起考验，他的工作也因而更为复杂(他会使用鼓、双簧管、电子合成器等设备)，而旋律更为动人(他曾推出了某些曲目的钢琴独奏版)。他从未发现他的领域有任何约束："如果我过去只是为日本的流行乐坛写歌，我将永远没有机会听到世界范围FANS的声音。"毕竟，有了游戏，谁还要MV呢？

——2001年《时代》杂志特别专题《Time 100：新潮流 音乐篇》

Profile 名人档案



姓名：植松伸夫

出生日：1959年3月21日
出生地：日本高知县高知市
崇拜的人：艾尔顿·约翰
欣赏的游戏音乐制作人：近藤浩治(超级马里奥兄弟)，杉山孝一(勇者斗恶龙)
嗜好：喝啤酒、酿啤酒

1971年：开始接触钢琴并尝试作曲。
1986年：毕业于神奈川大学外国语学部，同年加入Square(现Square Enix)
2004年：从Square Enix辞职，成立Smile Please。
2005年：由其创作的《最终幻想IV》主题曲《爱之主题曲》被收录到日本的音乐教科书中。

音乐天才

"要知道那时我才十一二岁——我简直不敢相信自己眼前所看到的一切！"

在美国媒体的采访中，植松伸夫谈起他的童年生涯，对自己12岁就已经开始作曲的经历颇为得意。植松伸夫出生在一个爱好音乐的家庭，却从未接受过正规的音乐教育。上小学时，植松伸夫第一次接触音乐，那是在他祖父的家里，他看到房间里放着一把吉他，他只知道这是一种乐器，却不知该怎么用，强烈的好奇心让他对着这把吉他研究了半天，最后在他的强烈要求下，祖父同意他将吉他带回家，植松伸夫就这样走入了音乐的世界。

为了搞清楚吉他的弹法，植松伸夫经常到书摊里找音乐类的书籍。当时市面上已经有不少介绍青春偶像和乐队的杂志，里面一般都附有乐谱，偶尔还会有乐器弹奏的简明教程，年少的植松伸夫就是照着这么一些零星的资料开始自学。当悦耳的音符从吉他里传出，他像发现新大陆一样兴奋不已，他的手指会情不自禁地跟着音乐动起来，那时植松伸夫相信自己具有音乐天赋。接着他开始去研究姐姐的钢琴，研究两种乐器不同的音色和原理。渐渐地，他发现弹奏音乐已经不能让他满足，他开始照着杂志里的五线谱自己作曲，将一些音符的顺序调换，在一些地方添加音符，或者将某些音拉长，他发现这操纵音符的过程比弹奏音乐本身更加有趣！一个12岁的小作曲家就这样诞生了，那时植松伸夫就已经知道，自己的余生将伴随音乐度过。

刚刚步入音乐世界的植松伸夫对音乐有着无尽的渴望，他开始关注音乐界，奇怪的是他对日本本土的音乐毫无兴趣，一心扑在了欧美乐坛。他知道身边有很多人从五六岁就开始上钢琴课，要从那么多有深厚音乐教育基础的人中脱颖而出，就要追求不同

植松伸夫的代表作

FINAL FANTASY

《最终幻想》一代的开场主题曲，也成为了后来"《FF》系列"中的主旋律。



Prelude(前奏)

同样是《最终幻想》一代的曲目，与《FINAL FANTASY》一样成为《FF》的象征性旋律，如今仍然经常被应用于《FF》之中。是一首以竖琴系的音色描绘山峦起伏的旋律。

玛托亚的洞窟

《最终幻想》一代中巫女玛托亚之洞窟的旋律，后来植松伸夫采用弦乐四重奏进行重新编曲，在自己的音乐会中演奏，成为植松伸夫第一首在音乐会中演奏的曲目。后来黑魔导士乐队的专辑《黑魔导士II 头顶青天》也收录了该曲。



陆行鸟之主题曲

在"《最终幻想》系列"中与陆行鸟相关的各作品就会出现这首曲子，旋律通常都有一定的变化，曲名各不相同，一般是叫做《×××(一般为三个字)de陆行鸟》。

擦干泪水

《魔界塔士 沙加》的主题曲，在《沙加2 秘宝传说》中进行了加工。这也是"《沙加》系列"制作人河津秋敏最喜欢的一首曲子，《浪漫沙加》之后该系列的开场就会出现这首曲子，可说是该系列的标志性元素之一。

爱之主题曲

《最终幻想IV》的主题曲，曾经被收录到日本小学校高年级的音乐教科书中。后来在NDS上推出的重制版《最终幻想IV》由制作人时田贵司重新填词，并更名为《月之明 最终幻想IV 爱之主题曲》，并挖掘了新人伊田惠美演唱。



大桥之死斗

《最终幻想V》的标志性曲目，在黑魔导士专辑《THE BLACK MAGES》中被收录。2006年的《最终幻想XII》中出现了

的音乐方向。而且他认为自己毕竟是一个日本人，不用刻意学习日本的音乐也能创作出日本人喜欢的音乐。为了专心学习欧美的音乐，避免受到日式音乐的影响，就算是在看普通电视节目时，一旦有音乐响起，他就会刻意把音量调小。

植松伸夫认为，音乐需要实现一种“平衡”，需要广泛涉猎各种不同的音乐类型，这样才能不断吸引听众。植松伸夫最喜欢的音乐类型是摇滚，但又不拘泥于传统的摇滚乐，上中学时，他就一直努力将其他音乐类型融入到摇滚之中，让不同的音乐元素产生“化学反应”。植松伸夫最大的灵感源泉是上世纪70年代在英国红极一时的艾尔顿·约翰，这位从4岁就开始弹钢琴，11岁就获得英国皇家音乐学院奖学金的音乐天才永远是植松伸夫的最爱。他收集了艾尔顿·约翰所有专辑的所有版本，全部堆起来已经有一整面墙壁那么多了。艾尔顿·约翰当红之时，正是英国摇滚乐改革运动时期，植松伸夫一直都在关注这场音乐运动的动向，梦想着能够搬到伦敦亲身经历那场革命。植松伸夫所上的高中是高知学艺高校，在高中时代里他开始与一些同样喜欢音乐的同学组建小乐队，他最喜欢的乐器是钢琴，但弹钢琴并不是他的最爱，相比之下，他更喜欢作曲。因此在植松伸夫的中学时代里，一直由他本人谱曲，另外三个朋友帮忙填词，他们经常会找个偏僻的小角落举办自己的小型音乐会。在整个高中时代，植松伸夫共创作了将近100首歌曲。在植松伸夫的这个小乐团中也诞生了不少后来的音乐界名人，如日本音乐史上第一位一年之内销量突破千万大关的作曲家织田哲郎。对艾尔顿·约翰的共同热爱让织田哲郎与植松伸夫成为挚友，织田哲郎曾患抑郁症，在决定割腕一死时听到了艾尔顿·约翰的《Young Song》，获得了心灵的救赎，从此立志创作能令人获得力量的歌曲。

高中毕业后植松伸夫曾过了几年的浪人生活，后来阴差阳错地进入了神奈川大学外国语学部，但在整个大学时代里他的时间仍然是都花在了音乐上。临毕业时，他对未来的方向非常迷茫，直到有一天，他的一位朋友一脸神秘地告诉他：“下一个星期，将会有一些事情发生，它将最终让植松伸夫走向世界，你将会成为世界级名人！”

穷困潦倒

植松伸夫在大学时代里经常打工，大多都是与音乐有关，他曾经给电台和电视台的广告写过音乐，也曾经在唱片的租售店工作，但是待遇都不高。那是植松伸夫最穷困的一段日子，他与一群同样充满梦想，却怀才不遇的朋友们经常在酒吧里谈理想，他们有的想当艺术家，有的想当医生，但都不知道自己的下一步该怎么走，于是只有拼命喝酒。在植松伸夫的朋友中，有一个在Square工作的女性朋友，有一次在喝酒聊天时，这位女性朋友偶然提及Square正在开发的一款游戏需要配乐，她问植松伸夫是否有兴趣接这份兼职工作，植松伸夫对游戏没有什么认识，但是为了能多挣点钱，他答应了朋友的邀请。

植松伸夫为Square创作音乐的这第一款游戏叫做《Blasty》，是一个在Square的发展史中早已被遗忘的电脑游戏。植松伸夫在为Square打散工的同时，仍然在音像店里兼职，他从来没有想过在Square这么一家小得可怜的作坊型游戏软件公司里做全职。在植松伸夫的内心，最希望能够为电影谱曲，他喜欢的不是好莱坞的大片，因为在他看来，好莱坞大片的音乐已经有点格式化，反倒是一些欧洲小国的影片有着截然不同的音乐氛围。植松伸夫希望能够为电影中的经典桥段创作音乐，让那些经典的场面伴随着他的音乐永远停留在人们内心的某处。但那时的日本电影业十分萧条，很难找到一份合适的工作。临近毕业之时，植松伸夫的工作仍然没有着落，而他的恋人玲子已经有一份稳定的工作，植松伸夫经常要靠玲子的接济度日。玲子并不介意植松伸夫没有工作，在她看来只要两人中有一人有工作，只要有一口饭吃，有一瓦遮顶，她就满足了。但植松伸夫希望给玲子创造良好的生活条件，那时他已经与玲子订了婚，他想向玲子求婚，却担心自己没有固定的工作无法承担起家庭的重任。



植松伸夫同时做几份兼职，日子过得非常辛苦，却依旧没有多少收入。就在他为寻找一份稳定的工作而苦恼时，一位朋友预测下一个星期将会在他的身上发生一些事情，这件事将会让植松伸夫成为世界级名人。结果在第二个星期，植松伸夫在街上偶然遇到了坂口博信。两人通过之前的几次合作已经有相当友好的关系，坂口博信听说植松伸夫想找个稳定的工作，就盛情邀请他加入Square成为全职员工。Square规模小效益也不是很好，植松伸夫甚至怀疑这家公司撑不了多久，但是为了玲子，他还是决定先在Square把工作定下来，可以先干两三年，未来再做打算。于是植松伸夫成了Square的全职员工，他怎么也不会想到，这一干就是18年。



“大桥之死斗”的任务，该曲因而重新出现并被收录到该作的OST中。

Dear Friends



在植松伸夫为《最终幻想V》创作的56首曲子(原本计划制作100首曲子)中，《Dear Friends》原本只是一首较为平凡的作品，但由于其曲名的关系，后来成为洛杉矶沃尔特·迪士尼音乐会的标题曲，表达植松伸夫对美国乐迷的亲切问候。

玛丽亚与德拉克

《最终幻想VI》中被玩家视为经典的歌剧院剧情中的剧中曲，该曲由植松伸夫与北濑佳范共同完成，虽然因为技术的限制无法实现人声，但通过SPC700音乐格式模拟出了类似的效果。后来在《最终幻想》音乐会中以歌剧的方式将这段场面重现，该曲也被收录到黑魔导士的第三张专辑《黑魔导士III 黑暗与星光》中。



妖星乱舞

《最终幻想VI》中与最终BOSS基夫卡决战的主题曲，根据BOSS的进化共有四个阶段的变化，是一个总长度达17分钟的大作。2006年8月，在德国莱比锡的一个音乐会中，用管风琴和管弦乐配上混声合唱对该曲进行了重新演绎。



片翼天使



《最终幻想VII》中与最终BOSS萨菲罗斯的决战主题曲，也成为该作最有代表性的曲子，后来在“《最终幻想》补完计划”的各相关作品以及《王国之心》中都有出现。在《再临之子》中进行变更，更名为《再临：片翼之天使》，加入了更多的摇滚元素。

植松伸夫加入Square之后，成为Square各种游戏音乐谱曲的主力干将，先后参与制作了《国王的骑士》、《水晶之龙》、《出击大作战》等游戏。制作游戏音乐所受的限制很多，由于卡带容量和音效芯片的处理能力限制，很多最基本的效果都没法实现，在音乐设计中很多时候都要被程序人员牵着鼻子走。还有一点就是简陋的游戏画面让植松伸夫很难产生创作灵感，努力想向电影业发展的植松伸夫能够为一个感人的场面谱写动人的音乐，但是看到那些由简单色块构成的游戏画面实在是很难感受到其中的情景。直到1987年，一款被Square寄予厚望的大作让植松伸夫灵感激涌，这款游戏就是《最终幻想》。

当时Square效仿了《勇者斗恶龙》的成功经验，准备以名画师搭配名音乐人的方式引起社会关注。Square高层已经为《最终幻想》投入了血本，高层原本是打算邀请乐坛的名人负责该作的音乐，同时还可以作为游戏的一个宣传卖点，植松伸夫对此没什么意见，但坂口博信却更希望由植松伸夫继续负责音乐，将预算更多地留给游戏开发。而在画师方面已经确定了启用小有名气的天野喜孝。植松伸夫在《最终幻想》的整个开发过程中从未与天野喜孝见过面，但却通过他寄给Square的设定画稿获得了极大的灵感，以此为基础创作出了《最终幻想》的主旋律。随着《最终幻想》的成功，由植松伸夫创作的旋律也成为该系列的标志性元素，坂口博信、天野喜孝和植松伸夫被认为是“《最终幻想》系列”最具标志性的三位代表性创作者。



走向世界

《最终幻想》的推出让Square走出了濒临破产的边缘，逐渐成长为日本实力最强的游戏发行商之一，原本只想把Square作为人生驿站的植松伸夫也渐渐安下心来将游戏音乐作为一个长期的职业。作为Square主力音乐制作人的他参与了30多款游戏的音乐制作，从雄壮的古典音乐，到纤细柔情的音乐，从神秘优美的旋律，到动感欢快乐曲乃至火爆的金属乐，植松伸夫在音乐种类上的涉猎之广也令人叹服，尤其是在1990年代中后期阶段，为蒂娜、艾莉斯等著名女主角创作的主题曲更是具有穿透灵魂的美丽感染力。此外植松伸夫也为游戏业界挖掘了众多音乐人才，例如后来与他并称为Square音乐三大巨匠的光田康典和伊藤闲治就是由他面试并招聘到Square的。而真正让植松伸夫走向国际舞台的是《最终幻想VII》，它的出现让植松伸夫超越了《勇者斗恶龙》的音乐制作人杉山孝一，成为在欧美知名度最高的日本游戏音乐人，同时也在一定意义上实现了植松伸夫为电影谱曲的愿望。

从《最终幻想VI》到《最终幻想VII》，由于从卡带媒体进化到了CD-ROM，实现了音质与画质的同步飞升。Square在为《最终幻想VII》研发全新3D游戏引擎的同时，也研发了一种音乐音效处理的新技术，植松伸夫在此过程中尝试了游戏音乐创作的全新手法，这成为《最终幻想VII》开发过程中植松伸夫本人最大的收获。对于该作，植松伸夫最满意的一首曲目是《片翼天使》。这原本是一首实验性质的作品，最初并不打算实际收录到游戏中。在该曲的创作过程中，植松伸夫邀请了一个交响乐团，并要求其在演奏时融入一些摇滚的元素。交响乐团方面认为这个要求太过分，原本不想做这个曲子，他们几乎被植松伸夫逼向了极限，最后做出来的效果对于游戏音乐来说是具有划时代意义的，对于那些刚刚经历SFC时代的玩家而言，那种翻天覆地的进化带来的是难以磨灭的永久性回忆。《片翼天使》被认为是融合了德国19世纪大作曲家瓦格纳(他经常被认为是古典音乐时代的摇滚明星)的风格，在雄浑的音律中有着排山倒海的爆炸性力量，植松伸夫也自称其为一首摇滚乐。

除了《片翼天使》外，《最终幻想VII》开场动画的那段音乐也非常震撼人心：当画面逐渐拉远，背景音乐逐渐抬高，整座城市出现在人们面前，这段画面让人想起《银翼杀手》的片头曲。这首乐曲也是植松伸夫对《最终幻想VII》接手的第一个音乐创作任务。当时游戏的日常开发指挥工作已经交给北濑佳范，在《最终幻想VII》的开场动画做好后，北濑佳范拿着样品向植松伸夫演示了数遍，要求他以此基调为灵感开始游戏的音乐创作。虽然他给植松伸夫留的时间很短，素材也很少，但植松伸夫仍然准时而漂亮的完成了任务。北濑佳范把坂口博信带到植松伸夫的办公室，三人一起观看了配上音乐之后的开场动画。结束后，坂口博信突然冒出一句英文："Very Good!"然后径自走开了。《最终幻想VII》的音乐制作由此进入了顺利进行的阶段。

Eyes On Me

《最终幻想VIII》主题曲，王菲演唱，斯考尔与莉诺雅在太空中诸神之黄昏飞空艇的剧情中播放，系列第一首真人演唱的主题歌。该曲曾获得1999年的第14届日本金碟大奖的洋乐部分“年度最佳歌曲奖”，单曲销量超过50万张，创造了游戏音乐唱片的销售记录。



生命的乐章



《最终幻想IX》的主题曲，也是《最终幻想》音乐会的保留曲目，由札幌奥运会主题曲演唱者白鸟英美子演唱。植松伸夫曾表示《最终幻想IX》的音乐是他本人最满意的，他用了足足一年的时间为该作创作了160首曲子，其中140首使用于游戏之中。在此过程中他还专程前往德国参观古堡，寻找中世纪的灵感。

素敵だね

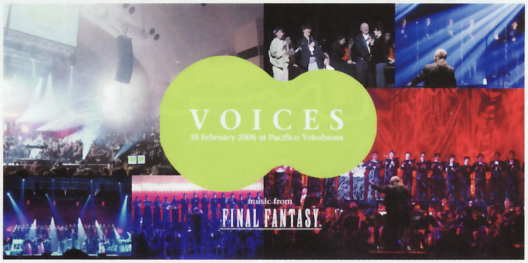
《最终幻想X》的这首主题曲是植松伸夫首次请了两个助手帮助其创作，他们分别是曾为《前线任务》配乐的滨涡正志和仲野顺也。由于游戏中有很强的东南亚氛围，在主题曲方面参考了冲绳风格，邀请了日本民谣歌手RIKKI(中野律纪)演唱。



Kiss Me Good-Bye



《最终幻想XII》主题曲，由Angela Aki演唱，是植松伸夫离开Square Enix之后的作品，录制于2005年。之所以选择Angela Aki演唱，是因为她一边弹奏钢琴一边唱歌的样子让植松伸夫想起了艾尔顿·约翰。



进入CD-ROM时代之后，不再受卡带容量限制的植松伸夫就像解开了枷锁，创作状态越来越好，不断有经典之作问世。1999年的《Eyes On Me》作为系列第一首真正意义上的主题歌，其单曲销量超过50万张，成为有史以来最畅销的游戏音乐单曲，在ORICON单曲排行榜中排名第9位，并获得第14届日本金碟奖。

由于《最终幻想》各代的主题多变，因此植松伸夫创作的音乐也一直呈现多元化的特点。但在骨子里，他仍然是一个摇滚迷，为了追求自己的摇滚梦想，为了像艾尔顿·约翰一样在舞台上纵情演奏，他成立了"黑魔导士"(The Black Mages)摇滚乐团，植松伸夫自己担任乐团中的键盘手，他的兴趣开始逐渐转移到世界各地的巡回演出。在黑魔导士成立的背后，也有Square Enix的经济支持，但同时也存在经济利益上的一些纠纷。

隐居深山

1999年，已经搬到夏威夷的坂口博信因为工作关系来到东京，他约植松伸夫到一家烤肉店吃晚餐。席间，坂口博信问植松伸夫是否愿意为正在制作的电影版《最终幻想》写一首主题曲，当时两人都喝了很多酒，植松伸夫以为坂口博信只是随便问问，就没往心里去，后来坂口博信也许是因为没有得到回复，因此另外寻找了好莱坞的配乐大师。植松伸夫就这样与创作电影音乐的梦想擦肩而过。不过他认为他的这个梦想早已实现，"《最终幻想》系列"中的众多经典场面与电影完全无异，植松伸夫的音乐让这些场面在玩家心中留下了深深的印记，而这正是植松伸夫想为电影配乐的目的所在。

在电影版《最终幻想》的票房惨败之后，Square进行了深层次的改革，高层进行了重组，坂口博信引咎辞职，随后是Square与Enix合并，经营方向彻底转变。在植松伸夫看来，坂口博信的离去是Square的一个转折点，从那之后，很多事情都变了。《最终幻想X-2》这种在过去不敢想像的外传型作品开始推出，在该作的成功之后又催生了"《最终幻想VII》补完计划"的一系列外传作品，此后诸如"伊瓦利斯同盟"、"《最终幻想XIII》系列"以及各种炒冷饭作品让《最终幻想》走上了比《勇者斗恶龙》更加夸张的量产化道路，原Square的众多优秀制作人员相继离去，植松伸夫也逐渐萌生了退意。而真正让他决定辞职的导火索，却是因为Square Enix将总部从目黑搬到了新宿的辉瑞大厦。

据植松伸夫透露，Square Enix之所以把总部搬到辉瑞大厦，是因为社长和田洋一找了一个台湾的风水专家，这名风水专家经过占卜推算认为Square Enix在目黑无法实现进一步发展，只有搬到新宿才能带来好运。然而新宿离植松伸夫的家很远，而且每次走进新办公室，就有一种压力大气氛紧张的感觉。另一方面，自从2002年第一场《最终幻想》音乐会公演大获成功，植松伸夫开始忙于他的演出事业，并于2003年2月成立了黑魔导士乐队，更加无心待在Square Enix。

2004年10月末，植松伸夫离开了Square Enix，同时成立了自己的音乐制作公司"Smile Please"，虽然名为公司，其实只是植松伸夫和夫人玲子两人的夫妻店。此后植松伸夫以签约作曲家的身分与Square Enix保持合作关系。按照传统的音乐家与出版商之间的关系，Square Enix每推出一张包含植松伸夫作品的音乐专辑，就应该向其支付一定的收益分成，然而《最终幻想》的音乐专辑出了无数张，植松伸夫却没有从中得到报酬。过去植松伸夫是Square Enix的员工，对此现象不好说什么，而在辞职之后，他曾公开表示"觉得我被利用了"，因为他已经离开了公司，而他的音乐仍然被利用。但这些作品的版权被Square Enix牢牢地抓在手中，而且作为回报，同时也作为Square Enix自身的宣传需要，Square Enix为植松伸夫组织了多场音乐会，这是二者之间仍然能保持友好合作关系的重要原因。

2004年植松伸夫在洛杉矶的沃尔特·迪士尼音乐厅举办了"Dear Friends"音乐会，这是他首次在海外举办音乐会，美国FANS的狂热反应远远超越了日本本土，当第一首音乐演奏完毕，会场响起雷鸣般的掌声。随着各种经典曲目不断上演，整个音乐厅完全沸腾了，几乎成为了摇滚音乐会的现场，很多人从座位上跳了起来，植松伸夫也像个孩子一样跳跃着从舞台上跳入观众席中，飞奔着向人们挥手。后来坂口博信和天野喜孝作为嘉宾登场，观众们几乎完全失控了……后来植松伸夫回忆说，那是他这一生永远不会忘记的夜晚。

在家中时，植松伸夫喜欢带着爱犬"泡泡"(Pao)在山间小道漫步，他在富士山附近山中湖地区有一套渡假别墅，他与夫人玲子以及爱犬泡泡一起悠闲地住在那里，膝下并无子女。植松伸夫的生活非常低调，他开的是一辆售价只要1.2万美元的大发COPEN汽车，经常拎着瓶啤酒在屋子里晃悠。这种隐居深山的悠闲生活为植松伸夫带来了很多全新的创作灵感。除了音乐创作外，现在植松伸夫最大的兴趣就是举办音乐会。自"Dear Friends"音乐会之后，游戏音乐会成为交响乐团们争相抢夺的演出项目，经常有乐团找上游戏公司要求合作举办音乐会，而植松伸夫也规划了3年内在全球24座城市巡回演出的计划。与全球各地的乐迷们见面成为他当前最大的愿望。



植松伸夫参与音乐制作的游戏年表

- Alpha(1986)
- Blasty(1986)
- 国王的骑士(1986)
- 水晶之龙(1986.12)
- 出击大作战(1987.3)
- 苹果镇物语(1987.4)
- 克雷欧巴特拉的魔宝(1987.7)
- 公路之星(1987.8)
- 中山美穗的心跳高中(1987.12)
- JJ(1987.12)
- 最终幻想(1987.12)
- 半熟英雄(1988.12)
- 最终幻想II(1988.12)
- Square的汤姆·索亚(1989.11)
- 魔界塔士 沙加(1989.12)
- 最终幻想III(1990.4)
- 沙加2 秘宝传说(1990.12)
- 最终幻想IV(1991.7)
- 最终幻想V(1992.12)
- 最终幻想VI(1994.4)
- 超时空之钥(1995.3)
- ダイナマイ・トレーサー(1996.1)
- 前线任务 枪之危机(1996.2)
- 最终幻想VII(1997.1)
- 最终幻想VIII(1999.2)
- 最终幻想IX(2000.7)
- 最终幻想X(2001.7)
- 最终幻想XI(2002.5)
- 半熟英雄对3D(2003)
- 半熟英雄4~7人的半熟英雄(2005.5)
- 最终幻想XII(2006.3)
- 蓝龙(2006.12)
- 不可饶恕(2007.11)
- 失落的奥德赛(2007.12)
- 陆行鸟之不可思议的迷宫 忘记时间的迷宫(2007.12)
- 任天堂全明星大乱斗X(2008.1)
- AWAY洗牌迷宫(2008)
- 红莲之王(2008)
- Cry-on(20XX)
- 最终幻想XIII(20XX)

特稿 FEATURE ARTICLE

沸腾的乱斗之魂



作为脱胎自动作类和格斗类的全新游戏形式，乱斗类游戏对玩家的操作要求并不是很高。旨在让大多数玩家在喧闹的游戏气氛中获得同场对播的快感，这便是乱斗类游戏的精髓所在。然而，自从乱斗类游戏诞生的那一天起，以动漫作为游戏题材就成了各大游戏厂商最为惯用的做法。拥有大量观众和读者的动漫作品，一经改编为游戏，十有八九都会获得极好的销量。为了可以追求对原作的重现以及高回报率，游戏的对抗性就难免被降低，这实在是广大玩家所不愿看到的。所幸，《任天堂全明星大乱斗》的出现让人们看到了希望。玩家不仅可以在这里重温那一系列经典名作的瞬间，更可以体验到充满嬉闹气氛的对战乐趣。历经近十年的发展和一如既往的高素质让这个已经系列化的游戏作品逐渐成为了乱斗类游戏中的王者至尊。想知道这个富有传奇色彩的游戏系列是如何成长的吗？往下看吧！

文 炎骑士 美编 NINA

《任天堂全明星大乱斗X》点评

游戏回顾

《任天堂全明星大乱斗》



1999年新年伊始，《任天堂全明星大乱斗》作为系列的首部作品诞生在任天堂N64主机上。作为一款全新的游戏，起初的《大乱斗》并没有被太多的人所注意。不过，这款首周销量只有18万套的游戏新丁凭借自身超高的素质逐渐获得了玩家的认可，原本被白金级大作《塞尔达传说时之笛》吸引去的玩家目光逐渐转移到了这款游戏身上，日版累计销量187万套的不俗成绩更是为这款游戏日后系列化打下了坚实的基础。

《任天堂全明星大乱斗DX》



2001年，首发不利的NGC主机迫切需要强势大作为其打开局面，当年年末发售的日版《任天堂全明星大乱斗DX》作为任天堂公司在2001年年末惟一的一张王牌，成功地帮助NGC主机度过了艰难的年末商战，发售前三天就累计售出40万套的骄人战绩令其大踏步地超过了前作所创下的首发纪录。《任天堂全明星大乱斗》由过去仅仅一作的辉煌变成了一个拥有极高口碑的系列作品，成为了任天堂旗下众多王牌中的一张。

《任天堂全明星大乱斗X》



作为2008年初最为热门的Wii平台游戏作品，先后两次跳票的《任天堂全明星大乱斗X》终于赶在1月的最后一天与玩家见面了。率先发售的日版在开卖两周时间内就达到了累计108万2344套的惊人销量，不仅续写了系列前作的神话，还创造了Wii平台游戏的最快销售纪录。新作还一改传统，大胆整合了四种不同的操作方式，让玩家们有了更多的选择余地。

游戏发售日

游戏平台	游戏译名	版本	游戏原名	发售日
N64	任天堂全明星大乱斗	日版	大乱斗スマッシュブラザーズ	1999年1月21日
N64	任天堂全明星大乱斗	美版	Super Smash Bro.	1999年4月26日
N64	任天堂全明星大乱斗	欧版	Super Smash Bro.	1999年11月19日
NGC	任天堂全明星大乱斗DX	日版	大乱斗スマッシュブラザーズ DX	2001年11月21日
NGC	任天堂全明星大乱斗DX	美版	Super Smash Bro. Melee	2001年12月2日
NGC	任天堂全明星大乱斗DX	欧版	Super Smash Bro. Melee	2002年5月24日
Wii	任天堂全名星大乱斗X	日版	大乱斗スマッシュブラザーズ X	2008年1月31日
Wii	任天堂全明星大乱斗X	美版	Super Smash Bro. Brawl	2008年3月9日







樱井政博



提到《大乱斗》，就不能不提这个系列游戏的生父——原就职于HAL研究所的著名制作人樱井政博。

樱井政博于1970年8月3日出生在日本东京，因中学时代父母赠送的一台FAMILY BASIC编程工具开始对电子游戏的创作开发产生兴趣。1989年，当时还只是个电器商店售货员的樱井政博被岩田聪看重并引荐进入HAL研究所，正式开始了电子游戏的开发工作。1992年，樱井政博入社后主持开发的首款游戏《星之卡比》发售并得到了广大玩家的认可，高达600万套的销售业绩也确立了其社内首席游戏制作人的地位。1999年，樱井政博主持开发的N64游戏《任天堂全明星大乱斗》大获成功。2003年，因游戏制作理念不同等多种问题，樱井政博辞去了HAL研究所游戏制作人的职务，开始了自己的自由创作时期。2005年创立有限公司SORA，意在独立制作“从初学者到高手都能玩得尽兴”的游戏。

《任天堂全明星大乱斗》作为一个系列化的游戏品牌，它的成功是含有多方面因素的。现在，就让我们围绕“大乱斗”这个主题来深入分析一下它成功的秘诀吧。

大 一个精品系列的成功并不是偶然的，在如今这个乱斗类游戏大行其道的时代，能够让整个品牌保持长盛不衰是十分不易的。如果说任天堂拥有无以计数的知名游戏角色以及广泛的品牌号召力，那么诸如《龙珠Z》、《海贼王》、《火影忍者》、《死神》等等一系列热播并拥有大量追捧者的动漫作品同样可以被打造为非同凡响的佳作。然而，尽管以上提到的数款动漫作品均有被改编成乱斗类游戏的经历，但良莠不齐的现象还是没能避免。每一个游戏厂商都希望让自己的游戏产品有更好的销路，发掘动漫作品的魅力就成为了最常见的手法。将某一部当红动漫作品中的角色一股脑搬到游戏中借以壮大声势，这样的例子已经屡见不鲜了。然而，当原作中的内容被挖掘殆尽了，随之而来的便会是炒冷饭一般的旧梦重温。反观“《大乱斗》系列”，当年的初代作品中登场的角色并不多。但在游戏开发者的共同努力下，来自不同游戏中的角色和相关元素被巧妙地融合在了一起，一个庞大的乱斗游戏世界就这样被打造了出来。

相比其他同类游戏中仅仅是人物、道具和经典场景的照搬，《大乱斗》囊括了来自各路游戏作品中的丰富元素，其种类之丰富、细节之完善绝对是竞争者们所无法达到的。如果说某一款改编自经典动漫作品的乱斗游戏可以感动原作的FANS，那么《大乱斗》给玩家留下的将不仅仅是感动。出色的细节还可以让玩家在会心一笑的同时产生心灵上的共鸣。当然，敢于拓展空间也是“《大乱斗》系列”的特色所在。在最新的《任天堂全明星大乱斗X》中，玩家除了可以操纵那些来自任天堂自社的游戏角色，更有机会选用斯内克和索尼克等来自其他厂商和游戏品牌中的角色。这种跨越更是其他同类游戏中所不能够达到的。







乱 既然是乱斗，那么游戏的主题则必定是喧哗上等，游戏不仅要好玩，更要热闹。试问哪一款乱斗类游戏“敢于”挑战不乱的最低境界呢？复杂的舞台场景、层出不穷的机关陷阱、客串角色的突然乱入甚至还有多达数人的同场竞技，这一系列为了制造热闹气氛的元素早已被绝大多数乱斗类游戏所采用。面对如此局面，任天堂却以一招“以不变应万变”将竞争对手踩在了脚下。“《大乱斗》系列”在包含了那些基本的乱斗游戏要素之后，又在游戏模式上大作文章。关于这一点，我们在《大乱斗X》中足以看得一清二楚。在“大乱斗”模式下，玩家不仅可以选择对战的人数和各种不同的场景，还可以按照自己的意志修改比赛规则。其中的选项五花八门，可谓相当丰富，只要随意修改其中的若干个条件，游戏的玩法立刻就会发生变化。此外，完善的练习模式和竞技场模式等一系列玩法更是让游戏的内容变得富有层次感。



斗 作为一种动作游戏与格斗游戏相结合的产物，乱斗类游戏自然要将“斗”的概念摆在首位。不过，既然要斗，那么就不可避免要划分等级。同格斗类游戏一样，同场对播的游戏是十分看重平衡性的，过多地强化某一个角色或者削弱某一个角色都是对战游戏的大忌。作为乱斗类游戏，由于大多数作品都是改编自动漫原著，所以按照原作内容来设定角色的能力就成为了惯常的做法。殊不知这样一来游戏的平衡性将会大打折扣，游戏的乐趣也顿时被减掉几分。试问，当一个玩家发觉他所操纵的游戏角色的“武功流派”在对手面前是毫无用处的花拳绣腿，那将会是一件多么悲哀的事情。

《大乱斗》与其他同类游戏最大的区别在于，它其中所包含的角色不是来自同一部或者同一个系列的作品，而是出自各个世界观完全不同、无论如何也搭不上边际的众多游戏，用“关公战秦琼”来比喻《大乱斗》中的角色成分可谓再恰当不过了。但就是这样一款关公战秦琼式的游戏，玩家不仅不用担心游戏中角色平衡性方面的问题，甚至还可以随时尝试使用各种风格的角色。简单的操作方式和良好的平衡性调整足以令深入游戏的玩家发觉每一个角色闪光点，“没有一个废物角色”在这个系列中真正成为了现实而不再是一句简单的口号。

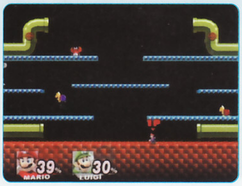


登场作品介绍

马里奥兄弟



发售日：1983年9月9日
版本：日版



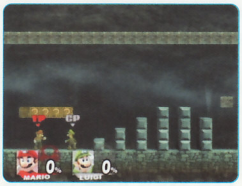
在国内很多地方被俗称为“水管马里奥”的经典游戏。这一作的游戏形式以现在的眼光看来，似乎是《大乱斗》的最原始形态，马里奥与路易不仅需要在场景中共同对付不断出现的敌人，还可以相互拆台闹内讧。游戏中每个关卡中的最后一名敌人拥有超乎寻常的移动速度，想当年马里奥可是经常被这些发飙的乌龟和螃蟹追得到处跑，那情景别提多逗了！

超级马里奥兄弟



发售日：1985年9月13日
版本：日版

由FC时代一路走过来的玩家对这款作品肯定倍感亲切，不要说那熟悉的游戏场景，许多人至今还能够轻松地哼上一段游戏的主题曲呢。这经典之中的经典得以在《大乱斗X》中重新展现在玩家的眼前，尽管场景被重新包装过，但一切看起来依然是那么朴素那么亲切。新游戏中的场景采用横向强制卷轴的运动画面，角色一旦离开画面超过一定时间就会自动出局。



超级马里奥赛车



发售日：1992年8月27日
版本：日版



颇受欢迎的《超级马里奥赛车》自然也是少不了的。游戏的乐趣不仅仅在于竞速比赛，用赛道上不断出现的道具陷害对手才是游戏的精髓所在。这款游戏的场景在《大乱斗X》重新展现在玩家的面前，比赛的双方在横跨赛道的平台上展开对决，而下面的赛道上会频繁出现飞驰而过的赛车，如果不小心掉下平台而恰好又被撞倒，就会受到不小的伤害甚至被轰出场外。



星之卡比



发售日：1992年4月27日
版本：日版

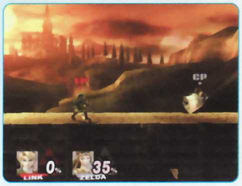
《星之卡比》是“《大乱斗》之父”樱井政博的成名之作，可爱的卡比连同原作中的经典场景均在本作中出现。卡比在这款游戏中再现了自己那独特的复制能力，通过吞吃对手即可习得对方的能力。不仅如此，卡比在本作中还拥有数一数二的跳跃能力，实力绝对不容小视。



塞尔达传说



发售日：1987年8月22日
版本：美版



作为任天堂旗下的大人气游戏系列之一，《塞尔达》的加入自然是理所当然的。在《大乱斗》中，我们不仅仅可以使用主人公林克，更可以使用塞尔达公主。值得一提的是，新作中出现的以上二位角色是以同属Wii平台上的《塞尔达传说 黄昏公主》中的造型为蓝本而设计的，采用真实比例的身材，游戏中的林克拥有敏捷的身手，塞尔达公主还可以变身为忍者希克。

MOTHER



发售日：1989年7月27日
版本：日版

作为任天堂出品的经典角色扮演游戏，《MOTHER》中的角色加入到了乱斗的行列之中。原作中主人公流卡怯懦的性格以及对雷电属性的控制能力得到了再现。不过，尽管角色在乱斗比赛时的实力稍逊一筹，但专用的游戏舞台却是别具一格的。游戏中的超大场景令对战的角色十分不容易凑到一起，远景效果下的角色很容易逃避玩家的视线。



火焰之纹章



发售日：1990年4月20日
版本：日版

这款经典策略游戏的加入实在是让人出乎意料，不仅游戏中的主人公加入到乱斗之中，以城堡为舞台的场景也作为乱斗舞台出现在游戏里。有意思的是，初次接触游戏的玩家很容易被两名持剑青年俊俏的面孔所欺骗，在二位少侠俊俏的面孔下隐藏的是十分强悍的实力。出自“《火纹》系列”的这两名角色在游戏中实际上要划分到重量级选手的行列，相对较慢的移动速度和惊人的力量就是最好的佐证。以城堡为主题的舞台拥有多重阶段的变化，对战的玩家必须迅速适应场景的变更，否则将会十分被动。



潜龙谍影



发售日：1998年9月3日
版本：日版

“传说中的战士”出现在乱斗的舞台上，这虽然看上去有些牵强，但斯内克的出现无疑为本已十分出色的游戏更增添了一丝喧哗。乱斗擂台上的斯内克所使用的招数大多是源自“《潜龙谍影》系列”中的武器，诸如指向性地雷、C4炸药、破片手榴弹、旋翼侦察机以及无线诱导导弹等均被这位大叔搬到了赛场上。参加比赛的斯内克采用了《潜龙谍影2》中的造型，胡子拉碴。他的肢体动作也基本上出自二代，近距格斗时用来收招的一记飞脚也是二代中的设定，至于二段跳的能力则完全是为了考虑游戏的平衡性才加入的新动作。有意思的是，游戏中的斯内克所拥有的另外几套服装居然采用了类似三代中的伪装迷彩。斯内克所属的游戏场景更是个性鲜明，影子摩西岛基地大门的布景无疑是在向PS平台上的初代致敬。大门遭到破坏后，玩家还可以看到背景中的Metal Gear“霸王”和“海魔鬼”在同台搏斗。







索尼克

发售日：1991年6月23日
版本：美版



索尼克的加入让这款乱斗游戏显得更为多元化。“音速刺猬”的场景虽然看上去并不华丽，但却足以勾起原作玩家的美好回忆。取景自MD版的经典场景令索尼克有一种回家的感觉，标志性的“回环”赛道更是充分体现出索尼克那飞一般的速度感。



口袋妖怪 绿

发售日：1996年2月27日
版本：日版

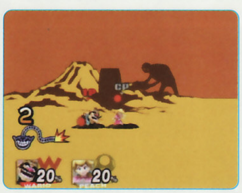
妖怪级的软件拥有妖怪级的影响力，恐怕就连红遍天下的马里奥恐怕也要畏惧三分。游戏中出现的口袋军团主场来自《口袋妖怪竞技场2》，擂台的最大特点在于可以随机变化属性和地形效果，是考验玩家适应能力的代表性场景。





瓦里奥制造

发售日：2003年3月21日
版本：日版



坏蛋瓦里奥的劣根性在这款游戏中表现得十分到位，他的主场自然也是别具一格的了。原作中的瞬间小游戏也会穿插在对战的过程之中，十分考验玩家的反应速度。至于瓦里奥本人，依旧是那么猥琐和嚣张，壮硕的身材是他最大的优势，各种意想不到的攻击方式往往令对手头痛不已。



雪人兄弟

发售日：1985年1月30日
版本：日版

这款从FC平台“大步跨越”至Wii上的游戏令许多玩家想起了美好的童年，两名角色的全部特点在乱斗擂台上也充分表现了出来。相比出自其他游戏中角色，两位“凿冰手”是以“连体婴儿”的方式登场的，玩家需要同时控制两名角色进行战斗。独特的登场方式让玩家在操纵他们时的技巧也发生了巨大的变化。由于是双人共同进退，所以玩家需要注意协同的问题，两名角色的最大优势在于可以同时使用两种道具，攻击力也自然变成了双倍。当然，如果其中的一名角色被率先轰擂台，那么玩家就只能操纵剩下的一个人支撑局面了。





大金刚

发售日：1983年7月15日
版本：日版

作为任天堂元老级游戏角色的大金刚自然是少不了出场名额的，为了体现这只超级猩猩的攀爬能力，它的主场被设计成了拥有多重机关的向上强制卷轴形式。在这个擂台上进行对战的角色从游戏开始时便要不停地向上方运动，除了要想方设法为对手制造麻烦之外，还要保证自己不被机关干扰。





银河战士

发售日：1987年8月
版本：美版

萨姆斯的专用舞台是一个充满了炽热熔岩的地狱般的场景，属于标准的效果型舞台。登场的角色不仅要想方设法将对手赶下擂台，还需要时刻提防从四周涌来的岩浆，稍不注意就可能深陷火海万劫不复。游戏中的萨姆斯拥有两种形态，普通状态下的萨姆斯是以全副武装的造型登场的，原作中的各种能力在这里均被表现得十分到位。如果在选择萨姆斯的同时按下相应的按键，还可以直接使用零装备形态的萨姆斯，此时玩家就可以看到萨姆斯女性柔美的一面了。





皮克敏

发售日：2001年10月26日
版本：日版

奥利玛给人的感觉总是显得那么不堪一击，不过千万不要小看了这位外星来客的实力。在游戏中，如何使用奥利玛带领的皮克敏是相当有技巧的。《大乱斗X》中的皮克敏再现了原作中的“开花”能力，玩家在操纵奥利玛时，需要千方百计保证自身携带皮克敏的数量并令其开花，如果能够让携带的六只皮克敏开花，那么奥利玛将会获得相当强悍的实力。





星际火狐

发售日：1993年2月21日
版本：日版

星际火狐福克斯拥有游戏中最为敏捷的身手，其辗转腾挪的功夫在全部角色中相当出众，这也是许多玩家喜欢使用他的原因所在。不过，动作轻盈的福克斯拥有一个最大的弱点，那就是耐久度过于低下，在持久战中很容易被打下擂台。福克斯的主场是一艘巨大的战舰，用高速行驶中的战舰来体现原作的速度感，在这样的舞台上对战，一不小心就可能跌出场外。

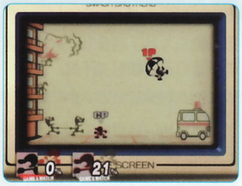






GAME&WATCH

作为Mr.GAME&WATCH的主场，黑白液晶屏幕的画面风格足以让生于上世纪七十年代末八十年代末的老玩家感动。当年那一块块小小的液晶屏不知为多少人带去了欢乐，而现在，它又作为乱斗的舞台在游戏中得以复活。同当年经典的液晶屏显示效果类似，游戏中的舞台场景均是模仿单帧变化的。诸如《救火队》等一系列老游戏的场面在这块舞台上被原汁原味地保留了下来，其中一些可动的背景还有攻击判定，玩家一不小心就有可能被伤到。





任天狗

发售日：2005年
版本：日版



可爱小狗对女孩子的吸引力是毋庸置疑的，不过当它们出现在擂台赛场上的时候，不仅仅是那憨态可掬的表情，更有无法预料的麻烦。随着清脆的叫声，一个巨大的脑袋出现在屏幕中间，赛场的大部分空间都会被小狗遮住，这个时候除了瞎子摸黑般地乱打一气之外，恐怕就没有什么好的对策了。

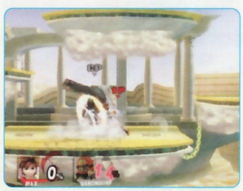




光神话 帕鲁提那之镜

发售日：1986年
版本：日版

这款游戏的原作恐怕已经没有几个人能够记得了，当年FC平台原作的画面实在是过于简陋，主人公比特的造型更是由点阵来构成。所以，在将这款颇具古典气息的游戏搬上擂台之前，开发人员不仅将比特的造型进行了完全次世代化的包装，更是专门设计了风格独特的舞台。为了体现独特之处，全新的天界舞台拥有可以破坏的平台，正常状态下，擂台上的角色是不能直接穿行与多层平台之间的，不过一旦将平台上的石板破坏，行动就变得十分方便了。需要注意的是，处于屏幕最底层的平台同样可以被破坏，此时稍有不慎便会掉出场外。





越野机车

发售日：1984年11月30日
版本：日版

只要你足够仔细，就会发现这款当年FC平台上的经典游戏也出现在了乱斗擂台上。身着红白相间赛车服的摩托赛手是以援护角色的身分出现在场景中的，被一大队飞驰而过的摩托撞到可是相当痛苦的。



樱井政博谈游戏制作感想

作为一款系列游戏的续作，如何保持传统并能将全新的创意融入进去，这一切都显得十分关键。接下来，就让我们来看看游戏制作人樱井政博的游戏制作感想，深入了解一下处于游戏开发阶段的制作人心声。



《大乱斗X》作为一款重量级的游戏作品，我们自然是从开始制作游戏之前的企划阶段就给予高度重视的。从企划书阶段开始，游戏的大部分内容就已经被确定下来了。我们所采用的制作步骤是：首先制订出游戏制作的远景目标，随后的中途阶段再去解决各种日程的安排和人员调配的问题，让一切为了实现既定目标而靠拢。关于游戏角色方面，也并不是随意地增加角色数量，而是在事先就已经定下大概的角色数量，然后在分配给分配给游戏制作人员单独负责。

在这里要说明的是，由于Wii的操作方式相当特殊，并且这是一台可以接入互联网的全新形态主机。所以，尽管Wii的画面表现力不如其他两台次世代主机，但我们并没有为了尽可能提高游戏的画面素质而可以去做某些工作。我们所面临的问题归根结底在于如何让新游戏体现出新创意。

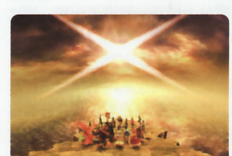
就如大家现在看到的一样，这款游戏中的隐藏角色相当丰富，这是游戏的一大噱头。我们深知，这些任天堂知名游戏角色都有一大批的支持者，如果在制作游戏的时候将这些角色一字排开罗列在一起，那么势必会令角色显得过于平面化、显得缺乏个性。于是我们就决定将其中一部分角色以隐藏的方式放置在游戏中，让玩家通过达成某些特定的条件才能使用到他们。这样的好处在于，不仅可以让角色显得更丰富更有层次感，而且还会令玩家感到惊喜。顺便说一下，本作中的隐藏要素并不限于角色，作为隐藏要素的内容可是相当多呢。

关于游戏的配乐方面，我们也是下了很大工夫的。在系列的前两部作品中，我们在其中来自某一款游戏的场景中只能欣赏到一首到两首的曲目。而这一次，为了让不同年龄层的玩家都能够满意，我们增加了配乐的多样性，并且邀请了多位音乐家将这些经典旋律重新包装。

游戏中的联机设计也是我们仔细考虑之后才加入的要素，可能现在会有很多玩家在设想，是不是能够举办一个《大乱斗X》的官方比赛。我承认举办这种比赛的可能性是存在的，不过目前还并没有考虑。毕竟这款我们所制作的这款游戏的精髓不是追求比赛中的胜负，而是希望让有着不同喜好的玩家都能够在游戏中玩得开心，这才是我们制作游戏的初衷。

后记

虽然只有三款作品问世，但这个系列所达到的高度却是其他同类游戏所无法企及的。同样取材自名作，游戏的素质却截然不同。游戏制作人樱井政博将自己独到的游戏理念倾注到这个系列作品之中，游戏本身也因此而表现得与众不同。在竞争越发激烈的游戏业界，能够让游戏制作人充分表达自己个性的作品着实不多了。我们希望，当任天堂的下一代家用主机大展拳脚的时候，新生代《任天堂全明星大乱斗》将会续写今天的辉煌。让我们一同期待那一天的到来吧！



欢迎来到自由城



Welcome to Liberty City

横行霸道IV	Take Two/Rockstar		动作
多机种	Grand Theft Auto IV		美版
	2008年4月29日发售	1～16人	59.99美元
	对应机种为PS3、X360		推荐玩家年龄：17岁以上

劫车？

不，不，现在是法治社会，没有必要为了抵达任务目的地而专门抢一辆车。

于是我吹了个口哨(按LB键)拦了一辆出租车。旅途比较漫长，坐在出租车后座里觉得无聊的话，可以将这段旅程直接跳过，下一个镜头就可以出现在目的地。但，我还是想看看沿途的风景。我让司机换个电台，他按了个钮，从爵士乐电台转到了摇滚乐电台，这时突然有新闻插播，说是有几个帮派老大被痛揍了一顿。嘿嘿，我觉得心情舒爽，他们想必还不知道是我干的吧！在经典的摇滚乐中，我把车窗放了下来，按下B键切到了“电影化视角”，享受这座“世界首都”的辉煌景色。

行人们来去匆匆，有人拿着手机聊天，有人大包小包地从商场里出来。路边有小摊贩在卖着热狗，广场上淹没于五光十色的各种广告牌中。阳光洒在东部大桥的主梁上。路上车来车往，当车辆从身边擦过，可以看到里面的司机做着各式各样的事情，他们汽车里的音乐也从耳边呼啸而过。镜头再拉远一些，越过波光粼粼的水面，“欢乐女神像”俯瞰着整座城市……

这里就是自由城，一座罪恶之都。

grand theft auto IV

文 清国倾城 编 星夜 美编 NINA

©2008 Rockstar Games. All rights reserved.

自由城的黑势力

DETECTIVE BUREAU ARTIST UNIT

POLICE DEPARTMENT
CITY OF LIBERTY

PLEASE POST IN A CONSPICUOUS PLACE

WANTED
GRAND THEFT AUTO



Niko Bellic

尼克·贝利克

特征			
性别：男	人种：白种人	体重：175～185磅	眼睛：棕色
年龄：28～32岁	身高：180～187公分	头发：黑色短发	身材：中等

东欧人，杀过人，当过人贩子。堂哥给他发了一封电子邮件，说他的“美国梦”成真了，于是他也想到美国闯天下。他曾经在巴尔干维和部队服役，也曾经在第三世界国家的监狱里蹲过几年。

Notify the LIBERTY CITY TRANSIT ROBBERY SQUAD with any information regarding the above subject.
Re: UF-61 #70-06835, CASE#450
DETECTIVE MOELLER ASSIGNED
Telephone: COMMAND TELEPHONE # 212-360-2368

ARTIST CIRCULAR
NO. sk100-06
DATE PREPARED
10-17-07

grandtheftautoIV
ROCKSTARGAMES.COM/IV

曼尼·伊斯克拉
Manny Escuela

波多黎各人，原本是个混混，目前从良，想要清理他的街区。他在波汉区似乎有一家休闲中心，目前正在给自己录制一个纪录片。

弗拉基米尔·格列波夫
Vladimir Glebov

俄罗斯人，布洛克区哈弗海滩地区的高利贷放债者，有一家“同志酒吧”。他一直想要赢得重要黑帮分子们的尊敬，对自由城的居民非常伪善。

小雅各布
Little Jacob

牙买加军火商，居住在杜克区，是尼克的主要武器供应人。他与罗曼是好朋友，也出现在游戏封面中。据说他是非洲裔美国人。

弗朗西斯·麦克雷利
Francis McReary

一位腐败的警探，知道尼克不可告人的过去，并以此威胁尼克从律师那里取回记录了他受贿证据的记忆棒。

伊丽莎贝塔
Elizabeta

波汉区的一个多米尼加三流毒贩，她知道政府即将开始进行的大规模毒品扫荡行动将会让她的生活非常艰难，而一直使用迷幻药让她的妄想症越来越严重，总是产生幻觉。

罗曼·贝利克
Roman Bellic

尼克的表哥，在自由城住了15年。他向尼克吹嘘自己有两个女人，有15辆跑车，现实是他有一家快破产的出租车公司，还欠了一屁股债，债主包括自由城的俄罗斯黑手党。

布鲁西
Brucie

一个健身狂热爱好者，大嗓门，喜欢女人和车，有钱爱招摇，身上有一个汉字“我”的纹身。尼克和他打好关系后，他将会免费提供直升机。曾让尼克去寻找并干掉一个告密者。

“之前系列作中的几乎所有角色都不会在本作中归来，因为他们大多都已经死了。”——制作人Dan Houser

画面对比 PS3版与X360版的画面保持相同的素质，区别在于X360版画面更亮，色彩似乎更靓丽一些；而PS3版的锯齿较少。两个版本的帧数都很足，就算是行人和车辆很多时也不会丢帧。

自由城旅游指南

口号：美国最糟糕的城市
行政区：波汉、布洛克、阿尔冈琴、杜克、阿尔德尼
代理市长：布莱斯·道金斯
议员：托马斯·斯塔布斯三世
人口：800万



这是一个根据纽约市而建的城市，自由女神像、克莱斯勒大厦、帝国大厦等标志性建筑在这里都有极为神似的版本，在街头广告中可以看到各种恶搞现实世界知名品牌的商标，这里共有四五百种虚构品牌。其中的每一条街道都有自己的名字，有些是根据现实的街道而改，有些是以某些名人命名。每个行政区之间通过地下隧道或者大桥连接，比如"北木高桥"、"东区大桥"、"杜克湾大桥"、"阿尔冈琴大桥"、"布斯隧道"等。



杜克区 Dukes

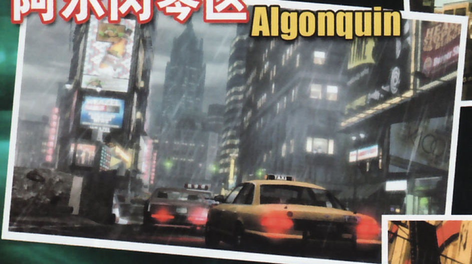
根据现实世界纽约的皇后区而建，有各种工程项目正在施工，主要居住着犹太人。这里比较有名的包括自由城的棒球队"Liberty Swingers"，还有根据波希米亚露天花园啤酒店而设计的斯坦威酒吧。自由城的机场"弗朗西斯国际机场"也在该区。

布洛克区 Broker



根据纽约的布鲁克林区而建，有很多市场和沙滩。尼克的堂哥罗曼蒂出租车公司Express Car Service就开在这个区。这里还有一个小型游乐园叫做"卡尼岛"，根据现实世界的"Coney Island"而建。

阿尔冈琴区 Algonquin



这是自由城最大的一个区，根据曼哈顿而建，自由城的多数摩天大楼和政府总部就在这里。这里的重要建筑包括：自由城警察局（LCPD）总部、网络交友网站Love-Meet.net的总部、Majestic大酒店、全市最大的中央公园、位于西南方的欢乐女神像、自由城的影剧院区Star Junction、代理市长办公室、电信公司Whiz Mobile总部。



阿尔德尼 Alderney



自由城的郊区，有一个渡口，乘船可直达阿尔冈琴。根据新泽西北部而建。Sprunk（模仿雪碧的饮料品牌）公司就在这里。这里号称是工业废墟与郊区地狱的结合，没人想住在这里，如果有人不幸住在了这里，必然都拼了命地想搬走。

波汉区 Bohan

自由城最小的一个区，有很多群居型廉租房，根据现实世界的Bronx区而建。被认为是距离地狱最近的地方，位于自由城最北部，几十年来一直都充满了恶性暴力事件。

小细节 与普通帮派小混混交火时，这些小角色的对话也是一句都不会重复的，天晓得整个游戏到底录制了多少句对话。

这城市有多大？

非常巨大。乘坐高速游艇在没有任何障碍物、以最高速行驶的情况下，绕阿尔冈琴区半圈就要至少5分钟，而这只是游戏中的五大区之一。最惊人的是，这么大的一座城市，将不会有任何读盘时间。Rockstar发言人称："从开始到结束，一个读盘画面都不会看到。"

整个城市一开始就可以随便逛吗？

不可以。与过去一样，有些桥刚开始时是封锁的，只有完成某些任务之后才会开放，这样才能抵达下一个地区。过去是以"道路施工"为理由封桥，这次的理由则是"恐怖袭击"。一些电台也围绕该事宜展开了关于自由与反恐战争之间的争论。

可以开飞机吗？

不可以。游戏中有机场，也经常可以看到空中有客机在飞翔，但尼克本人不能驾驶任何飞机。因为就像Rockstar所说的一样，为了防止911悲剧再次发生，纽约上空禁止普通人开飞机。不过你可以挂在直升机上搭个"顺风机"。

还有哪些交通工具？

除了出租车外，你还可以乘坐自由城的地铁作为交通工具。

需要回到家中保存进度吗？

不用，游戏会在任务或者一些重要事件后自动保存进度。不过仍然也有专用于保存进度的地方。如果你错过了一些重要信息，可以在任务简报页面中查看。

可以游泳吗？

可以！但只能在水面上游，不能潜水。小艇不像过去那样容易翻船。

可以买新衣服吗？

可以！目前已经可以确定的服装已经有运动装、花衬衫、休闲装、正装等，不过看起来不能换发型或者刮胡子。

是否会有FBI或者士兵？

有可能。干掉一整车的警察，通缉度达到6颗星后就会有直升机来围捕。

可以购置物业吗？

与过去一样，你可以购买新房子作为存档屋，但是不能将购买物业作为一种投资，也就是说不能像过去那样购买用于经营目的的商店等场所。

可以到欢乐女神像的头顶上去吗？

目前Rockstar已经确认欢乐女神像所在的岛是可以访问的。这一代《GTA》对于城市中的"高度"这一概念非常重视，估计你还可以到女神像头顶上狙击任务目标呢！

每一天有多长？

自由城的一天相当于现实世界的48分钟。

自由城生存手册



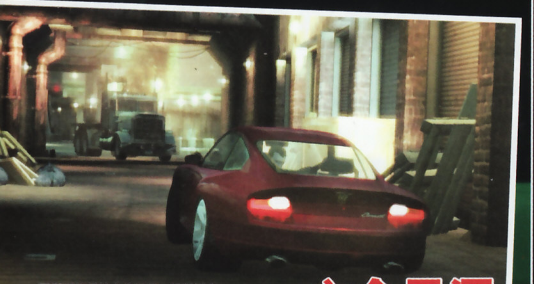
肉搏

忘记你一拳来我一脚的蹩脚战斗系统吧，这次的肉搏将更为有趣。按住RT键时就可以进入肉搏状态，按A、Y或B可以选择不同的攻击招式(踢、重拳和轻拳)，甚至还有必杀技，抓准时机反击可以一脚踹中对方的头部，或者用你的铁头功把对方撞得头破血流。当然你也可以按X键防守。你的HP是用雷达中的一个半圆表示的，穿上防弹衣可以让HP上限变成一个完整的圆圈。战斗中损失了HP可以通过很多种方式回复，除了像过去那样到红灯区找小姐外，还有很多简单点的方式，比如到街头小卖店买个热狗吃。

夺命狂奔

当你在徒步行走的时候，自由城的警察不会动不动就朝你开枪，除非你自己先动手。他们会向你大声呼喝，警告说如果不老实点停下来，他们就会开枪。然后他们举着枪向你逼近，这时你要自动举起双手。在这即将被捕的千钧一发之时，你可以按个键撒腿而跑，这时警察必然开枪，生死各安天命吧……





■溜到偏僻的小巷子里，躲到别人的车上，就可以躲避警察的追踪。

亡命天涯

根据你所犯下的罪行，通缉度自然会提升，这时在你的雷达中会出现一个圈，表示警方的搜捕范围。要摆脱他们，先要逃出该地区中所有警察的视线，然后再逃出整个搜索圈。如果在此过程中不幸撞到了哪个正在巡逻的警察，搜索圈就会变为以该地点为中心。警方之间会通过无线电互相通报你的长相以及大致所在位置，要躲避他们也不难，只要找个偏僻的小巷子或者躲到别人的车里一般就可以逃脱了。

驾车新感觉

《GTAIV》最大的变化之一就是开车的新感觉。整体的感觉是更为真实，速度极快的汽车和摩托车变得更难驾驭，而且不同车型之间的区别更为明显。虽然可以打车或者坐地铁，但是估计还是有很多人喜欢抢车。抢车这么标志性的设定当然不会被放弃，那些在路上开的车还比较好抢，相比之下，停在停车场的车要偷的话还得花点工夫。首先，你要用手肘将车窗打碎，然后把车里的点火线拔出来点火启动。如果轮胎被打爆，汽车的操作将会受到影响。如果你高速正面撞到墙上，将会因为惯性的作用而撞破挡风玻璃飞出车窗外，在地上向前翻滚数圈之后才停下来，HP也会被扣掉许多。



■抢车比偷车省事得多。

自由城VS纽约 实景大对比



小细节 当飞机从头顶上飞过时，你可以看到机身上灯的闪烁。

小细节 你的手机用的是"Badger"的网络。



汽车追逐战

驾驶汽车时遭到猛力的撞击，你就会损失HP，但是和过去不同，就算汽车被撞了个底朝天，也不一定会爆炸。另外一个好消息是，如果你身后有辆讨厌的汽车一直在跟踪你，你可以朝窗外扔一颗手榴弹(先要按LB键用手肘将座位边上的车窗打碎)，你还可以一边用左摇杆控制汽车的方向，一边用右摇杆瞄准目标，一边开车一边开枪绝对是乐趣无边。另外，普通NPC司机的反应会更加灵活，当街上爆发枪战时，过路的司机会打个急转弯迅速逃离，而这有可能让现场交通一片混乱。

自由城枪战指南



在过去的《GTA》中，那几位职业匪徒虽然也有两下子，只不过他们的枪法却令人不敢恭维。这次的尼克可是有受过专业的军事训练，开枪对他来说是拿手好戏，他甚至可以同时击倒十几人，或者从掩体后面将对手一枪爆头。



小细节 如果你想要偷一辆警车，不需要在现场引起混乱等待警车出现，只要用手机拨打911自然有警车赶到。

任务示例 新手解构 Deconstruction For Beginners

在这个任务中，尼克的雇主是花花公子X，他是一个玩世不恭的黑帮老大。由于与一些帮会老大不合，他雇佣尼克前往一个建筑工地将他们全部干掉。拿到了一些新武器之后，全副武装的尼克先是干掉了脚手架上的一个看守。自由城是一座纵向发展的城市，到处都是高楼大厦，从高处做自由落体运动也是对物理引擎的一个考验。看守从脚手架上落下来的时候，可以看到他下落的过程中碰到其他脚手架的反弹动作。



创造美丽新世界

制作人Dan Houser讲述《GTAIV》的创作背景



据称《GTAIV》的开发团队规模为150人左右，这还不包括数量更为庞大的外包工作参与者。一个如此巨大而逼真的世界是怎么创造出来的呢？制作人Dan Houser从游戏开发的角度对剧情、尼克以及游戏世界的创造进行了讲解。

剧情的创造

尼克·贝利克是Rockstar制作过的最复杂的角色，有着最为有血有肉的背景故事。Dan Houser亲自负责了贝利克的设计。《GTAIV》采用了全新的角色和全新的剧情，虽然仍是在自由城，但是与三代的自由城已经完全是两码事了。之所以要实现这么大的改动，Dan Houser表示是为了让该系列能够健康发展。“如果我们不能不断进步，始终带来一些新鲜元素，那么这游戏很快就会成为一个快餐型系列。”

Houser的感觉是《圣安德里亚斯》中的任务太直接了，因此这次希望能够对任务有更多的选择，完成任务的方式很多，结局也会因而产生变化。Houser的目标是“让玩家成为自己电影里的主角”。不过这并不是要让游戏给人以电影的感觉，之前的几作给人以影射某个时代，或者影射某部电影的感觉。这次Rockstar下意识地要避免这种创作思路。过去几年并非黑帮电影的黄金时代，虽然Rockstar大多数人都很喜欢黑帮电影。Rockstar希望游戏能给人以新鲜感，让人感觉这次完全是Rockstar自己的东西，而且现在他们已经拥有这样的技术。

Rockstar不想制作一个黑手党题材的故事，因为这个题材已经被做滥了，连Rockstar自己也已经做了无数次了。这次Rockstar不希望让玩家在游戏中产生一种成为了纽约之王，或者说自由城之王的感觉，不过仍然有一些人物能够给玩家指派大型的任务，因为这毕竟是一个娱乐产品。与很多刚移民到美国的人一样，尼克没想过有朝一日统治纽约，他只是在追寻自己的美国梦，寻找一个改善生活的途径，摆脱刚开始时欠下满屁股债，到处被人打的悲惨岁月。



横行霸道IV 15种多人模式



自从《横行霸道III》发售以来，人们虽然感叹于这个犯罪虚拟世界的真实，但同时也因为没有多人模式而惋惜，不管游戏世界有多么真实，不管NPC的AI有多高，没有真正的玩家作为对手，就谈不上是真正的虚拟世界。《横行霸道IV》自从公布以来，就确认会有网络多人模式，但具体信息一直拖到游戏发售之前才终于公开，这也成为了游戏发售之前带给玩家的最大惊喜。

目前已经可以确定的是，本作多人模式多达15种，最多可以16人同时进行，多人模式中可以进行人物定制。并且玩家可以对各种模式的具体设置进行调整。

绞刑吏的套索　Hangman's Noose

这本身是一个单人任务，但可以多人协作进行。任务目标是护送某黑帮成员前往安全地带，自由城警察局出动了SWAT追捕。

黑手党工作　Mafia Work

肯尼·派特洛维奇通过手机对你进行指示，与其他玩家进行对特定目标的刺杀比赛。

黑手党团队工作　Team Mafia Work

与黑手党工作模式相似，只不过是与其他玩家合作，与其他的玩家小组进行刺杀比赛。

死亡竞赛　Deathmatch

玩家之间的全面火拼，开始游戏前可以设置是否有警察介入、行人的数量、车辆的数量以及可用的武器。

组队死亡竞赛　Team Deathmatch

组队进行的死亡竞赛模式，规则和细节设定相同。

警察与流氓　Cops N' Crooks

一队玩家扮演警察，另外一队扮演罪犯，目标很简单：警察要在匪徒逃到安全处之前将其逮捕，警方可以使用GPS追踪匪徒；匪徒只能在没有GPS的情况下乱窜。

竞速　Race

相当于赛车游戏，游戏开始前可以设定所使用的汽车种类，以及比赛的圈数。

GTA式竞速　GTA Race

与竞速模式类似，但是在赛车的过程中可以使用武器，例如燃烧弹和手榴弹，还可以偷对方的车。

未确认的多人模式

劫车之城　Car Jack City

给玩家一系列需要抢劫或者偷盗的目标车辆列表，要将其开到特定地点。

爆破基地　Bomb Da Base

一队攻击，另一队防守，攻击的一方目标是在特定时间内炸掉一系列目标。

爆破基地II　Bomb Da Base II

一队中的一位没有武器装备的玩家被指派为爆破手，要去引爆对方全力防守的地方。队友需要提供全力掩护，对手的目标自然是将此人剿灭。

抢地盘　Turf War

各队为了统治自由城而战。

交易破坏者　Deal Breaker

类似"夺旗"的模式，一队玩家的目标是抢夺某物，并安全将其带回自己的基地。

自由模式　Free Mode

完全自由的模式，没有规则，没有目标，没有分数，所有玩家就像自由城里的普通居民一样可以自由行动。

真实的世界 需要有真实的物理引擎

次世代主机带来的不仅是次世代的画面，次世代的物理效果也让游戏世界栩栩如生。自由城将成为我们所见过的最逼真的开放型城市，这并不是因为它的画面，更主要的是因为它的物理效果。很多细节是绝大多数游戏开发者都很容易忽略的，比如人群中普通路人的小动作，主角的一些无意识的习惯性动作，对重心的模拟等。这些都要归功于本作使用的Euphoria物理引擎技术。

在不同的地形环境中，尼克的动作都会有细微的不同，比如在上坡的时候，他就会向前调整重心，下坡时就会向后调整重心，奔跑的时候也会明显地看到重心平衡的调整。就像《刺客信条》一样，你可以在人群中将行人推开，只要按B键即可，而且这不会引起警察的注意。



朝敌人多开几枪，他就会向后倒，倒地后还会痛苦地向前爬，试图用最后的力气躲到掩体后。如果敌人站在高处的横梁上，开枪射中他时，他会因为受伤而失去重心，挥舞着双手绝望地摔到地上。从高处坠落时，落地的冲力由Euphoria引擎根据高度等参数进行计算，尸体砸到汽车上所造成的破坏则是根据冲力而决定。

任务示例 货车喧哗 Truck Hustle

在这个任务中，尼克来到阿尔德尼，试图从三合会那里偷点毒品。尼克带着枪和手榴弹正要去抢，却有一个匪徒开着货车把货运走了。这时要狂按A键让尼克在车后狂奔，然后纵身一跳抓住车后边缘。这就像一个迷你游戏一样，而且很有紧张感。这时司机会用尽办法想要把你从车身上甩掉，那么就会经历下面这个过程。

1. 司机会开车走S型路线，试图通过急转弯将尼克甩掉，这时就要根据转弯的方向抓牢，不断调整身体平衡。如果被甩下车，就要继续狂按A键追上。

2. 从车身后沿着货车边缘好不容易爬到了驾驶舱，尼克就会自动打破玻璃窗跳进去，他不是把司机从车窗里扔出去，而是直接对着他的脑袋开枪。



交友指南

在家靠父母，出门靠朋友，只身来到自由城，没有朋友是不行的。结交朋友可以让你的黑帮生涯事半功倍，当你与朋友的友好度够高的时候，就可以用手机把他叫来帮忙。从提供枪支到提供直升机运输服务，你的这些朋友可谓神通广大，实在是出门在外的必要依靠。

1. 为某个人物做了一两个任务之后，他就会被添加到手机的联系人列表中。手机铃声响起时，手机界面就会从屏幕右下方弹出来。这时你可以把他叫出来喝酒聊天，如果是女人的话，还可以跟她约会。



▲想搭乘直升机需要朋友的帮忙。

2. 把朋友约出来后，可以开车前往酒吧，活动类型包括喝酒、跳舞、扔飞镖、打保龄球或者打台球。后三种为迷你游戏，你有大量的机会可以提高自己的水平。

3. 游戏有隐藏的友好度设定，与朋友们聚得多了，自然会提高好感度，他们就会向你提供枪械或者交通工具。但是如果太久没有理他们，他们就会打电话来抱怨你真不够意思，友情逐渐变淡。

关于下载内容

X360版的独家下载内容是X360玩家一直很关心的对象，微软在E3 2006的展前发布会中宣布将有两张X360的独占资料片提供下载，后来还有消息显示微软为此支付了5000万美元。Xbox官方网站宣称这两张资料片的游戏时间至少为10个小时以上，内容将极为充足。根据最近的消息，第一张资料片将于今年秋季推出。另外有消息显示PS3版也会有丰富的内容提供下载。

小细节 天气冷的时候可以看到人们呼出的气雾。

小细节 有些没素质的行人会对着墙壁尿尿……



■大枪留下大弹孔，就算是金属表面也会被打成这样。感谢上帝，这子弹不是打到你脸上……

弹孔

《GTAIV》物理系统最惊人的地方之一就是其破坏效果的永久性，例如在枪战中被损坏的墙壁就永远保留其损坏后的形态，血迹也会一直留在上面。

酗酒者

对于酗酒者动作的真实模拟是Euphoria引擎的又一个完美诠释。尼克有时会把罗曼叫到酒吧里酗酒，酒喝多了，难免开始步履蹒跚起来，连镜头也开始模糊而抖动，让电视机前的玩家也像是喝酒了一样。尼克站起来摇摇晃晃地走了两步，一边还要搀扶着罗曼，两人重心不稳就一块摔到了地上。有时会随便抓住身旁的人支撑着站起来，他们会厌恶地把这两个酒鬼甩开。





天气

自由城里气候多变，逼真的天气效果将会营造出一个更真实的世界，而在这个世界中的人们对于天气的反应之真实让人无从挑剔：尼克来到一个海边停车场，这时突然起风，路边的一个女人赶紧加快了脚步，围紧了围巾，没过多久大雨就瓢泼而下了。

爆炸

汽车从起火到爆炸的全过程也是对本作细节真实性的完美诠释。朝汽车多开几枪，车身就有可能起火，先是小火苗从轮胎附近冒出来，然后迅速蔓延，将整辆汽车吞噬，通常还会看到汽车里倒霉的驾驶者全身是火地跳出来，拼命地拍打身上的火焰。要是同时有好几辆汽车着火，那场面就更壮观了，烧到一定程度后会发生连锁爆炸，火焰和汽车的零部件满天飞，在汽车的残骸中，浓浓的黑烟冲天而起。



尼克的起源

"我们喜欢那种穿着休闲装，有着粗眉毛的人物。我们做了很多种东欧人的模型，最终才有了这个定案，参考了很多电影的角色剧照，以及在前南斯拉夫和车臣的冬季里作战的战士们的照片。但是最重要的还是要制作一个能够通过我们所需要的表情表达情绪的角色，他的体型在移动起来的时候很利索，还要做出很多全新的动作，同时也不能太英雄主义。"

不断寻求角色的新鲜感是尼克诞生的理由，《圣安德里亚斯》中挑选了一个黑人当主角，果然大获成功。在《自由城故事》和《罪都故事》后，Rockstar希望在角色上再度创新。于是他们请了几位犯罪专家当顾问，他们说："这年头啊，黑帮中的问题是大家都不想干那些危险的事了，即便他们曾经做过。很多事情在如今看来像神话般遥远了。真正骇人的角色大多不是在美国本土长大的，因为这里的生活太舒适了。"因此Rockstar就想到了由移民担任主角的创意，而且通过这样一个初来乍到的外国人的双眼，可以用全新的角度诠释美国文化。而以纽约这么一个最具代表性的城市为背景，最能实现这种感觉。

面部表情是Rockstar极为重视的一个方面，他们希望尼克能够像个真正的演员一样，让玩家通过他对周遭事物的反应感受他的内心世界。本作中尼克的动作捕捉演员与配音是同一个人，他的表现让Dan Houser赞不绝口。"我用很多时间看了很多《GTA》的剧情场面，其中有很多甚至看了50到100遍，而尼克无疑是我最喜欢的角色。"



高科技设备

扫描器：警车中有警用扫描器：被你搞到一个之后，就可以通过输入姓名或者将你所拿到的照片进行扫描，然后在警方的资料库中搜索，寻找匹配的结果，通过这种方式寻找其他罪犯。可以看到他的犯罪记录或者家庭住址。你还可以使用车内的无线电"呼叫增援"。

GPS：所有的汽车都会自动在雷达上显示前往目的地的最佳路线，当然也可以通过小巷抄近道。豪华车里还有人声提示的卫星导航系统，这样当你躲避警车追逐时，会听到美女温柔地说："前面路口右拐……"



小细节 电台会以新闻的方式报道你刚刚完成的任务。

电子邮件：你可以前往名为TW@的网吧连锁店，在里面收发电子邮件，甚至还可以"访问某人"。当然在这个网络化的信息时代里，一上网便可知天下事，在网吧里可以浏览各种虚拟网站（总共有100多个虚构的网站可以访问），了解近期自由城发生的各种新鲜事。当然也会像现实世界一样被各种垃圾邮件淹没。你不仅可以收邮件，也可以发邮件，例如在一个任务中，你要登录到某律师事务所的网站，提交一份简历，获得面试的机会，然后前往该律师事务所，将受贿警察弗朗西斯・麦克雷利所要的记忆棒拿到手。

手机：手机不仅可以用来与朋友和黑帮老大们进行业务联系，还可以用手机来设置提醒，或者播放音乐。这样就算是在火爆的枪战中，也可以收听到你最喜欢的音乐了。最重要的是，当任务失败后，会有一条短信息发到你的手机里，问你想不想立即再试一次。

场景的创造

在Rockstar一直有一个团队专门负责场景的研究创作，开发《GTAIV》时，Rockstar North团队到纽约进行了两次长时间的旅行，每次都带上了至少50人，他们拍摄了数万张的照片。那么到底是先有尼克，还是先有这个根据纽约制造的自由城呢？对此Houser表示他已经想不起来了，因为这些最基础的设定是由开发组的四位最高负责人共同确定的，他们甚至从未正正经经地在一个会议室里探讨过这个问题，由于工作地点不是一个地方，他们是通过电子邮件交流的，在他的印象中，这两个设定是自然而然地就冒出来了。

罪恶都市是根据迈阿密设计的，圣安德里亚斯显然是加州，而《横行霸道III》中的自由城是一个虚构的都市，不仅仅是纽约，还包含了费城、波斯顿以及其他一些东海岸城市的元素，包括底特律和芝加哥的一些特点。那时是Rockstar刚刚开始做3D游戏，很多东西都是处于摸索阶段，包括在3D世界中的音效设计，很多地点都是为了设计的需要而加进去的。现在技术成熟了，Rockstar便希望能够创造一个真正的纽约。

女神异闻录 PERSONA4	Atlus		角色扮演
PS2	ペルソナ4		日版
	预定 2008年7月10日	1人	6980日元
	对应周边未定		对应玩家年龄未定

文 玛娜 美编 NINA

迷雾小镇，暗流奔涌



P4 Persona4

ペルソナ4

《女神异闻录4》现身于PS2的消息确实让人诧异，但是对于大多数玩家来说也是件好事，本作与两年前发售的前作《女神异闻录3》系统基本一致，喜欢前作那种将恋爱文字游戏与角色扮演游戏融入到一起风格的玩家可以从现在就开始期待了，作为PS2末期的绝对大作，我们有什么理由错过它？

制作人/导演
桥野桂
在《真・女神转生III 夜想曲》中担任导演，从前作《女神异闻录3》起担任起了作品整体的设计与导演职务。

美术监督/人设
副岛成记
负责"《女神异闻录》系列"的角色设定，从前作《女神异闻录3》起担任整体的美术监督。

作曲
目黑将司
负责"《女神异闻录》系列"的BGM，在《女神异闻录3》中也制作了许多有现代风格的音乐。

表面和平的小镇中，新的受害者不断增加

开端

与现实时间相似，本作的故事发生在《女神异闻录3》的两年之后，而舞台仍旧是系列一贯奉行的现代都市。主角是一位高中二年级的少年，从小在都市长大的他因为家庭因素搬家到了乡下小镇"稻羽市"，正逢此时，在稻羽市中连接发生了奇异的连续杀人事件。每当小镇被浓雾所笼罩之后，新的尸体就会以悬吊在电线杆或建筑物的状态被人们发现，而受害者的死因、犯罪者的动机……所有的一切都没有人知道。除此之外，在盛行于小镇的传闻中，还有只有在午夜零点以及雨天夜晚才能收看的深夜电视……在追查这些谜团的时候，主角与同伴将会打开前往异世界的门扉。



◀被悬挂在电线杆上的死者，这奇怪的作案手法莫非是在进行某种仪式？

▼主角从都市搬家到稻羽市居住，他所寄身的地方是自己的舅舅堂岛家。





制作人/导演 桥野桂：尽管本作的游戏类型属于角色扮演，但本作却以"推理悬疑"作为主体，剧本大约是前作的1.5倍，而且还有比前作种类更多的多重结局，加起来需要60～70个小时体验吧。对于感到"最近都没玩到什么有趣的角色扮演游戏"的玩家来说应该会是一款能够玩得尽兴的游戏。

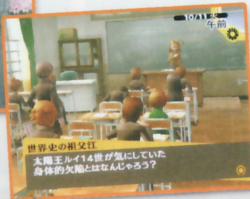
在充满真实感的小镇中度过每一天 高中二年级生的日常生活

与前作一样，本作中的角色们也都是正在上学的高中生，虽然要面对和异世界敌人的苛刻战斗，但是也同时要以高中生的身分完成学业。早上要去学校上课，放学后则要参加社团活动，和朋友交流，一边过着平静日常生活的同时，一边与敌人战斗，非常具有真实感。



▲初转学来到八十神高中，在这所学校中，有什么样的同学和未来等待着主角呢？

▼本作和前作一样，也会在上课的时候被老师叫起来回答问题，可千万不要走神哦。



主角所就读的学校 八十神高中

稻羽市坐落于“八十神丘陵”山脚下，就像日本随处可见的平常小镇一样，看起来没有什么特别，而主角转学后所就读的就是稻羽市内的八十神高中。在这里，他将会与小镇中的同学相遇并成为朋友，一起度过高中生涯，然而，主角的朋友们也将面对与潜藏在异世界的神秘敌人战斗的任务。



▲堂岛辽太郎迎接主角时的情景，但是他的妻子却没有出现，难道有什么内情？



CV 石家运升

CV 神田朱未

堂岛辽太郎

堂岛菜菜子

主角寄住的堂岛家

离开大都市之后，主角就来到了母亲一方的亲戚堂岛家，堂岛家的男主人堂岛辽太郎是主角的舅舅，他的职业是刑警，平时的工作态度非常认真，另外，他对主角似乎也非常亲切。主角将会与舅舅以及舅舅的女儿菜菜子居住在同一屋檐下，以堂岛家为据点展开自己的全新生活，但是让人担心的是，在主角身边所发生的事情，会将本在安静中度过的舅舅一家卷入其中吗？



▶由于工作的原因堂岛辽太郎经常不在家，在这种环境下成长的菜菜子也一直过着相当寂寞的生活。

被天气所影响的平静小镇



除了与前作相同的部分，本作中还加入了一个全新的“天气”要素，天气将会对小镇产生一定的影响，相信这也是为了与游戏中的主体“连续杀人事件”相配合而设定出来的吧。

◀游戏中会出现稻羽市一周的天气预报，注意收看就可掌握一周天气情况并据此来安排自己的日程。



▲小镇的场景会根据白天、黄昏、夜晚等时间因素而改变，也会受到下雨和多云等天气状况改变。



伊邪那岐 イザナギ

初期PERSONA

主角初期所使用的PERSONA伊邪那岐在日本神话中占据着相当重要的位置，他是修复了日本国土并产下了日本诸神的父神，相信在游戏中也非常重要。在设定图中，伊邪那岐除了头带和武器仍保有日本古神话中的风格之外，其他的地方基本与主角一致。





主角

高中二年级的少年，虽然出生于都市成长于都市，不过某天双亲都前往国外工作，他认为，与其移民到语言不通的国外，不如一个人留在本国的土地上更好一点，于是拜托母亲的亲戚收留，移居到稻羽市，但是，在稻羽市中，等待着他的却是从未想像过的未来。



▶▼在光芒的照射之下，主角的PERSONA能力初次觉醒了，而这股力量，也正是他开启异世界之门的钥匙……



▲主角的手中持有一张塔罗牌，当他将牌面翻过来的时候，牌面突然发出了强烈的光芒。



什么是PERSONA召唤者？

不管什么人都会拥有压抑着的自我，也就是另一个自己潜藏在心灵深处，而PERSONA召唤者指得就是能够驯服这隐秘的自我，并当成“能力”来使用的人。每一个PERSONA召唤者都各自拥有属于自己的PERSONA，不过，似乎只有主角身上隐藏着特殊的能力。

©ATLUS CO.,LTD. 1996.2008

拥有能力的同伴也是学校的同学



里中千枝

CV：堀江由衣

主角的同班同学，小学、中学都在本地度过的平凡少女，个性很开朗，是个健谈的行动派，很容易就能和人熟络起来。虽然平时都很强势，不过遇到危急情况时也会出现女性柔弱的一面。她是个狂热的功夫电影迷，甚至还会一些自家流的腿法，学习成绩算是中下游。

巴トモエ

千枝专用PERSONA

千枝的PERSONA原型是日本历史中的日本第一女武将巴御前，而游戏中的造型除了保留其“长发”的特点之外，还加入了标志着中国功夫的黄色紧身服，与千枝自身的性格非常合称。



▲千枝的个性非常活泼健谈，不管什么时候都很有活力，对着刚认识的主角，就能毫不在意地发出“一起回家好了”这样的邀请。



◀▼与主角和阳介都不同，千枝从小就在本地长大，因此也有不论性别的很多朋友。



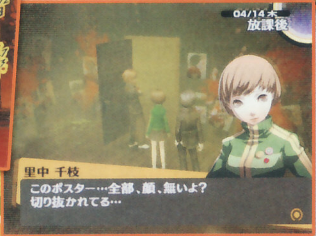
◀千枝的PERSONA巴所穿的黄色紧身衣显然也是她对功夫执着地表现。





在实战中运用功夫

◀由于千枝是狂热的功夫电影迷，所以在战斗中也会展现从电影里学来的华丽踢腿。



◀在来到一个神秘的地方之后，千枝居然露出了不安的表情，这里看起来是相当重要的关键场所呢。

超过180种的PERSONA华丽登场！

PERSONA

在本作中出现的PERSONA总数多达180种以上，除了可以自由使用各种拥有对应的塔罗牌属性的PERSONA，也可以让PERSONA进行合体创造出新的PERSONA，而前作中的Commu系统也被继承了下来，通过与特定人物交流加深关系便可提升其相对应塔罗牌的等级，收集要素与研究要素非常丰富。

PERSONA取得方法



◀▼如同老虎机一样的画面，看来卡片的获得运气成分一定少不了。

在战斗胜利之后有可能获得PERSONA卡片，得到卡片后就可以召唤上面所绘制的PERSONA了。



PERSONA合体

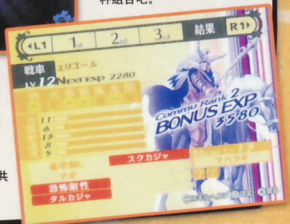




▲选择要合体的PERSONA候选者后，会显示出合体后诞生的PERSONA，广泛尝试各种组合吧。

▲PERSONA合体要在特定的房间中进行，得到一定数量的PERSONA就可以尝试着合成出更加强大的PERSONA，这也是游戏中最耗费时间的部分。

▶合体之后，PERSONA卡将产生共鸣，最后合成为一张新的卡片。



美术监督/人设 副岛成记：前作的象征性颜色是蓝色，而本作则是黄色。黄色这种颜色本身就同时具备了各种各样的意义，不但有代表着幸福的正面意义，也包含了警戒色这种负面性质，由于黄色的意义会随着观看者而产生变化，让我觉得和在光明中包含了黑暗的《女神异闻录》系列”相当契合，所以将其当成了主要颜色。

与异世界虎视眈眈的影子展开的苛酷战斗

战斗

▼敌人会以可见的形态在迷宫中不断徘徊，一旦接触就会进入战斗，当然先制攻击是最占优势的了。





▲若是PER－SONA具备可以攻击敌人弱点的技能，那么就毫不犹豫地召唤出来吧，能派上非常大的用处哦。

当学校表面平静的生活告一段落后，夜晚的战斗时间就来临了，本作中玩家依然要挑战巨大的随机迷宫，与潜伏在迷宫中的敌人战斗以揭开谜底真相。迷宫每次进入时构造就会改变并自动产生新的迷宫，向着迷宫的最上层不断攀登吧！

针对弱点攻击，事半功倍



在战斗中，玩家可以使用武器直接与敌人战斗，也可以召唤PERSONA出来使用技能作战，由于敌人各自有着不同的属性，所擅长的攻击方式与弱点也各不相同，所以针对敌人的弱点攻击就成为了战斗中最重要的秘诀，最好可以先准备好拥有各种属性的PERSONA，根据不同的敌人及时变更战法。

齐心协力，连续攻击

成功对敌人的弱点进行攻击后，就会使敌人进入Down的状态并追加我方一回合的行动，继续利用这个有利机会发出攻击便可迅速打倒敌人。



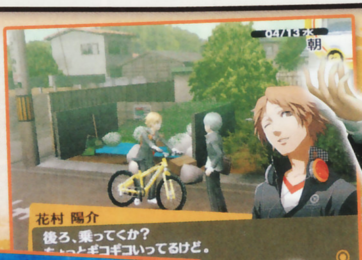


▲如果战斗中让敌全体都进入Down状态，这时我方就可以全体发动攻击，发动后会对敌人进行围殴，造成非常大的伤害。

◀就像这样出现特写画面便是全体攻击的好机会，趁此时机将敌人打得落花流水吧！



▶和主角同样是从都市转学而来的，在交谈时自然也应该有相当多的共同话题了。另外，在第一次和主角见面的时候他就骑着自行车摔了一跤，两人也是因此而相识的……



▲阳介的个性相当爽朗，而且有些喜欢现，不过在遇到争论性的话题时，他也会痛快地迁就他人。

▶难得一见的露出了凝重表情的阳介，和平时看起来相当不同，而他所说的"和自己面对面"的意思究竟是什么呢。



召唤自来也！



▲阳介的专用PERSONA自来也，从他使用的招术来看应该是风属性。

▶由于运动神经相当不错，所以即便不召唤PER－SONA也可以在肉搏战中发挥一定的实力。



近身格斗也OK！



阳介专用PERSONA

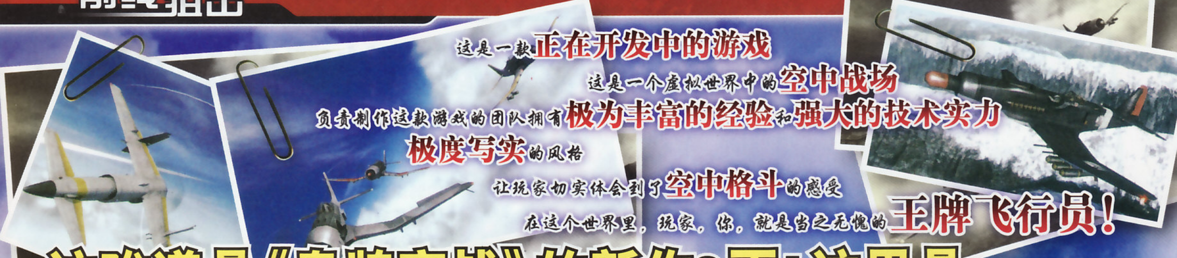
日语中的"自来也"最早由中国宋代小说而来，根据怪盗在行侠仗义之后在门口上贴上"我来也"三字而得名，传到日本之后，之后被引用为"会使用妖术的癞蛤蟆"，并多为忍者所使用。阳介的PERSONA自来也的造型就是融合了两者的特点设计出来的，忍者所使用的红色围巾、飞去来器和手里剑构成了造型的主要风格，而脑袋的造型则借鉴了癞蛤蟆。

自来也ジライヤ

CV：森久保祥太郎

花村阳介

主角的同班同学，原本也在都市长大，因为双亲调职在半年搬家到稻羽市居住，父亲在市内开设了一家超级市场并担任店长。他虽然个性非常爽朗，但是能推心置腹的朋友其实并不多，可能是因为父亲对于本地商店街的人来说是一个具有威胁力的竞争对手而受到了一定影响。



这是一款**正在开发中的游戏**

这是一个虚拟世界中的**空中战场**

负责制作这款游戏的团队拥有**极为丰富的经验**和**强大的技术实力**

极度写实的风格

让玩家切实体会到了**空中格斗**的感受

在这个世界里，玩家，你，就是当之无愧的**王牌飞行员！**

这难道是《皇牌空战》的新作？不！这里是

空中杀手

The Sky Crawlers（暂名）

文 炎骑士 美编 木仙



空中杀手	NBGI	射击
Wii スカイ クロラ		日版
2008 年秋季	1 人	价格未定
对应周边未定		

在家用机平台上，写实风格模拟空战游戏一直有着不俗的表现，除了大家熟知的“《皇牌空战》系列”之外，还有《响尾蛇》、《飞空之舞》等多个系列。独特的游戏方式令这一类游戏拥有相当数量的拥护者。不过，要想在这些游戏中体验到真正的驾驶感受，就必须购买价值不菲的专用控制器，这显然是绝大多数玩家所不能承受的。现在，这款新形态模拟空战游戏即将在 Wii 上大展拳脚，相信以 Wii 的独特操作方式，玩家将会感受到相当贴近真实的驾驶乐趣。

小说 Novel

《空中杀手》是日本小说家森博嗣的一部力作，小说所讲述的故事描绘了一个平行于现实的虚拟世界：有一个非常类似于现实之中日本的国家，整个世界中除了有普通的人类之外，还有一群被称为基尔特莱（キルトレ）的种族，基尔特莱族人是一群永远长不大的孩子，这个“年轻”的种族将与普通人类展开一场激烈的战斗。

森博嗣

1957 年出生于爱知县，以名古屋大学工学博士学位毕业，任职于国立大学工学部。1995 年以一篇“犀川、萌绘”系列作品《冷冻密室与博士们》获得了讲谈社的赏识，逐渐成为兼职推理小说作家，相继发表了多部作品。森博嗣的作品多以科学和数学为主题，笔下的角色多是大学工科教授或学生、研究所成员和科学家等，森博嗣的作品也因此被称为“理系推理小说”。

动画 Animation

这部小说一经推出就受到了极大的欢迎，热卖之余，改编自这部小说的同名动画电影也提上了制作日程。为这部动画担当导演的不是别人，正是在日本动画界有着极高名气的著名导演押井守。当年的《攻壳机动队》和《攻壳机动队 2 INNOCENCE》是押井守导演的得意之作，两部动画的高素质深深吸引住了全世界影迷。由押井守导演执导的这部《空中杀手》将会于今年 8 月 2 日在日本首映，我们相信，动画版本的《空中杀手》将会以更为出色的表现再一次博得大家的认可。





游戏 Game

在原作的故事中，基尔特莱将于普通人在空中展开搏杀，而本次的游戏将着重将空战的情节和场面进行放大。这款同样改编自小说的游戏版《空中杀手》是开发著名空战游戏“《皇牌空战》系列”的御用小组“PROJECT ACES”，这个拥有丰富经验和专业素质的游戏制作团队将会把制作《皇牌空战》所得到的经验全部倾注到这款游戏之中，相信游戏的实际表现一定不会令关注本作的玩家失望。





押井守

1951 年生于日本东京，1976 年从东京学艺大学毕业后加入著名的龙之子动画制作公司。押井守的代表作品在中国国内同样有着较高的人气度，《福星小子》、《机动警察》以及后来的《攻壳机动队》给人们留下了深刻的印象，2004 年推出的剧场版动画《INNOCENCE》更是获得了日本 SF 大赏，令押井守达到了其艺术生涯的一个顶峰。



加藤正规

来自 NBGI 的著名游戏制作人，是“《皇牌空战》系列”的生父，从系列的第一代开始便始终贯彻着真实性和爽快感这两条原则。也正是因为加藤对这个系列的执着，才致使系列的每一款作品都有着不俗的表现，称为家用机平台上同类游戏中当之无愧的“ACE”。在这款《空中杀手》游戏中，加藤正规将带领他的 PROJECT ACES 团队一道努力。

©森博嗣/「スカイ・クロラ」制作委员会 ©2008 NBGI ©GeoEye ©JAPAN SPACE IMAGING CORPORATION

回归原始的空战样式



同《皇牌空战》等一系列描述现代空战的游戏所不同，本作中的空战样式是回归二战时期的原始空战模式。就像原作小说中所表现的那样，这款游戏中所出现的战斗机均是一些以螺旋桨发动机为动力的“老爷机”。在这里没有具备自动追踪能力的空对空导弹，也没有速度超过音速的喷气式战斗机，这里只有螺旋桨发动机运转时所发出的略带颤抖的轰鸣声以及机关炮所发出的刺耳咆哮。这款游戏中空战的样式是纯粹的缠绕格斗，如果你早已习惯了从六点钟方位咬住敌机然后发射一枚导弹的空战形式，那么可就要注意了，在这里，学会空中格斗的技巧将变得更加重要，想方设法将敌机套在简陋瞄准具的中央才是赢得胜利的王道！





美轮美奂的游戏画面

既然是由专业的空战游戏制作团队负责游戏的开发，那么游戏中对空战细节的描写以及对广阔天空的渲染自然要相当到位了。从目前所得到的信息来看，这款游戏的实际画面将是十分精美的，尽管 Wii 的机能不能与其他两台次世代主机相提并论，但可以确信，真正的游戏画面至少将达到 PS2 时代的《皇牌空战 0》的水平。

不仅如此，由于本作的预定发售日期是同名动画公映的同一个档期，因此我们可以想像，游戏的画面将会尽量贴近动画中的效果。这种将写实风格的自然场景与动画中的唯美画面相结合的产物将会令玩家们非常期待。







■游戏中的场景显得大气磅礴

贴近现实的操作方式



▲老式战斗机的驾驶舱特写



作为一款 Wii 平台上的游戏，自然就要运用到那独具一格的体感遥控操作方式了。熟悉模拟空战类游戏的玩家想必也会对真实的战斗机操作方式有一定程度的了解。典型的驾驶舱操作布局是左手握持控制速度的节流阀，而右手则负责控制驾驶杆。从这张图中，我们可以清楚地看到动画导演押井守试玩游戏时的控制方式。他左手所拿的 Wii 遥控器应该是充当节流阀用以调整发动机的推力，而右手所握的双节棍手柄则扮演了驾驶杆的角色。看着押井守导演的投入程度，我们可以想像这款游戏将会有多么好玩。

——来自动画导演和游戏制作人的声音



就算是年过半百 也照样能够玩得开心

押井守 一款游戏连中年大叔都可以玩得尽兴，那真是不简单。虽然之前也有朋友像我推荐飞行游戏模拟器，不过我觉得那种设备对我这样的中年人来说太繁琐了。毕竟随着年龄的增大，一个人在同时处理多项工作的时候就难免感到力不从心，所以与其在仿真的模拟器上受罪，不如找些简单的游戏来玩玩。如果能在体现出飞行的真实感的同时，让玩家能够更爽快地进行游戏，那样的话才会是一款真正的游戏。

加藤正规 能听到押井导演这么说，我感到非常开心。毕竟这也是我们制作空战游戏的一贯原则。

押井守 相比《皇牌空战》，这款游戏中的弹药和燃料都是没有限制的，这个设定其实也不错。我个人认为这其实是在计算游戏成分的多寡。如果是在制作一款专业的模拟飞行软件，那么自然就要达到极高的拟真度了，不过，过多的真实感所带来的直接后果就是游戏性的削弱。爽快的空战一旦变成了例行的飞行巡逻任务，那么玩家的积极性自然就要降低了。

加藤正规 在制作这款游戏的过程中，以我们的观点来说，就是希望让那些已经远离游戏的中年玩家也能够重新坐在电视机前，拿起手柄投入进来。在这样认识程度的前提下制作出来的游戏应该是合格的作品，当我看到押井导演玩得如此投入时，我真是感到特别的欣慰。

押井守 这款游戏中的“战术策略指令”元素设计得相当不错，一旦执行了指令之后，战斗就会变得轻松。活用这种指令还可以进行一些高难度的飞行动作，比如在将敌机击落的一瞬间与其擦身而过的惊险场面，真的是相当棒！

加藤正规 在刚接下这个游戏的制作任务时，我们还曾经考虑过是否要制作成像《皇牌空战》那样以导弹为主要武器的作战形式。不过，在反复思考之后，所得出的结论是以最为传统的方式来表达空战，也就是想方设法绕到敌机背后再开火。这之后，“战术策略指令”的点子就油然而生了。

希望那些远离游戏的 人们能够回到游戏身边

记者 “《皇牌空战》系列”那独有的游戏爽快感应该也被融入到了这款游戏之中吧？

加藤正规 传统射击类游戏的一大特色就在于让玩家时刻保持注意力的集中，而在这款游戏中并没有采用常见的俯视视点，而是借鉴了我们所制作的《皇牌空战》中的那种视点，将玩家的代入感和临场感提高到了一个新的层次。

押井守 电影最擅长的是描写角色，电影中会让观众将情感投射到角色身上，从而令观众产生内心的共鸣。尽管也有描写空战场面的影片，但这些场面大多数都是作为世界观的一部分内容而加入的。不过，作为一款游戏作品，将空战作为主题，那么就必须要体现出其独有的那种爽快感了。虽然我们之前也尝试过将电影与游戏进行互动，但大多数的结局都不是很令人满意。以前的种种经历让我认识到电影就是电影，游戏就是游戏，还是这样纯粹一些来得好。不过，这一次我居然被说服了，因为我知道，与我合作的是一支非同寻常的开发团队。

加藤正规 我们在制作这款游戏的过程中，始终都是渴望让那些已经远离游戏的人再次回来。除此之外，如果想要品味到原作中的这个世界的话，最好的方式自然是通过这款游戏来感受空战的乐趣，同时再透过押井导演的这部动画电影来读取整个故事的全局，这样才算是真正的充实。



◀银色的长发和蓝色的铠甲应该是众多玩家再也熟悉不过的了，这次她会以敌人的身分登场吗？

Destiny by sinner sought Tragedy by power wrought.

文 晴天 美编 NINA

ヴァルキリープロファイル VALKYRIE PROFILE 咎を背負う者



在10年前，以北欧神话为故事背景的系列初代让众多玩家牢牢记住了“女神侧身像”这个名字，而极富创意的战斗系统和丰富的隐藏要素也让tri-Ace这个从“《星之海洋》系列”便建立起口碑的制作公司再次成为了游戏界的话题。时至今日其在玩家心目中的地位也不曾减退，甚至形成了“由其参与制作的游戏必属精品”的游戏界定论。现在我们的女武神将在NDS上再次降临，为我们讲述天界历史中不曾被人触及的记忆，是解救痛苦的灵魂，还是堕入黑暗的深渊，一切都还是未知之数……

女神侧身像 负罪者	Square Enix	角色扮演
NDS ヴァルキリープロファイル 咎を背負う者		日版
发售日未定	1人	价格未定
无对应周边		对应玩家年龄：12岁以上

揭开天界不为人知的全新篇章

三度降临的女武神



蕾娜斯 Lenneth

“命运三女神”中的次女，在北欧神话中担任“女武神”的职位。为了给天界的最终决战“诸神的黄昏”做准备，她奉奥丁之命前往人间界收集英雄的灵魂，并在磨练他们的意志后传送回天界。由于弓和剑的使用技巧已经达到了炉火纯青的地步，所以在战场上人们经常能看到她率领英灵们共同抗敌的情景。

再次回归的爽快战斗

本作基本的战斗系统和初代相同，敌我双方会轮流行动，而上场的四名队员则对应A、B、X、Y四个按键，合理设置他们的技能后，通过连携攻击积攒必杀槽，最后使用威力巨大的终结技华丽地结束敌人的生命。

分配按键



◀在设定按键时角色旁边的数字应该是代表角色的攻击次数，后方显示为0的应该是我方的魔法型角色。



连续攻击

▲战斗中根据每个角色的招式特点可以巧妙地组合出各种连携攻击，这也是初代让众多玩家痴迷的地方。



进攻技巧

▲敌人浮空或倒地后，继续追加攻击就会出现“紫炎石”和“魔晶石”，要想快速培养角色的玩家必须要掌握的技巧。



终结技

◀不同的角色能够发动的终结技也不尽相同，但选择攻击次数多的招式，即便基础攻击低，加成后的伤害也非常可观。

Story

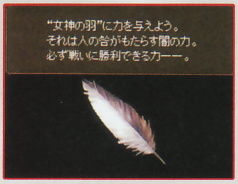
选择死者的灵魂并传送到天界的女武神在人们心目中一直拥有两个极端的印象，被选择的灵魂因为能够成为英灵而感到骄傲，但对于某些死者的家属来说，她却和死神没有任何区别……本作的主人公威尔弗雷德正是因为失去了家人，才下定决定向“死神”发起挑战，并希望有朝一日能够手刃这个让自己家破人亡的罪魁祸首……

充满魄力的开场动画

从目前官方公布的图片来看，本作片头动画的素质已经达到了NDS前所未有的高度，无论是战场的描绘，还是一场场惊心动魄的打斗戏，强烈的视觉冲击力都为游戏故事的发展埋下了众多伏笔。



①躺着众多士兵尸体的战场首先就为游戏定下了悲壮的基调。
②正在战场上寻找着什么的蕾娜斯，不知道谁的灵魂会被她所选中呢？
③张开翅膀收集灵魂的场面，出色的光影效果让人惊叹不已。
④威尔弗雷德与蕾娜斯战斗的画面，宿命的决斗终将分出胜负。



▲每次战斗开始前都会使用“女神之羽”，和初代召唤英灵开始战斗的场面有异曲同工之妙。

女神之羽

游戏中对剧情走向拥有巨大影响的正是名为“女神の羽”的重要道具，由于这是威尔弗雷德和冥界女王签订契约后所得到的，所以惊人的破坏力能够让他在任何战斗中所向披靡，而至于付出的代价是什么？相信在游戏中玩家便能找到答案。

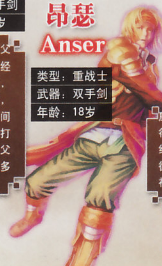
主人公和他的同伴们



威尔弗雷德 Wylfred

类型：轻战士
武器：片手剑
年龄：17岁

本作的主人公。自从当军人的父亲死后，家庭便失去了惟一的经济支柱，过着异常贫困的生活，随后妹妹由于营养不足而死去，母亲也因为病魔缠身而落下了间歇性失忆的后遗症。遭受连续打击的他最后决定找到带走自己父亲灵魂的女武神，离开了居住多年的村庄踏上了旅途。



昂瑟 Anser

类型：重战士
武器：双手剑
年龄：18岁

威尔弗雷德童年时的伙伴，也是最值得信赖的战友，相貌英俊的他拥有与年纪不相称的沉稳，甚至在得知威尔弗雷德的遭遇后，毅然和他同行去寻找女武神的下落，但他真正的目的似乎是要阻止威尔弗雷德的复仇计划……



爱丽斯 Aiylth

出现在冥界的神秘女性，为了实现威尔弗雷德的愿望而和众人一起行动。在队伍中主要担任后勤工作，并在旅途中指引威尔弗雷德前进的方向。美丽的容貌下由于隐藏着另一种人格，所以经常能从其身上看到各种各样的情绪变化。

©SQUARE ENIX CO.,LTD.All Rights Reserved./Developed by tri-Ace Inc./
Character illustration:KOU YOSHINARI/YOU YOSHINARI

栏目主持 晴天&星夜

新作短波 FIRST LOOK

未发售游戏的最新资讯大杂烩

从4月开始，一个新的游戏旺季又向各位玩家袭来，主流平台涌现出的众多新作几乎涵盖了所有的游戏类型，这也让为短波选材的晴天挑花了眼。本期的短波就着重为大家介绍近两个月即将在掌机平台上发售的新作，相信对于很多还是学生的读者来说一定受用非常吧。



THQ是美国的五大第三方游戏发行商之一，过去一直是以开发各种动画改编的游戏为主，面向较低年龄层的玩家。近来该公司正在打造不少为成年人准备的游戏，也收购了不少的知名游戏系列。近日该公司召开了“Gamer's Day”活动，公开了多款新作的进一步消息，这次介绍的就是其中两款重点之作。



蓝龙 PLUS 蓝色之影再一次炸裂！

[文：阳光成员 Solid]

NDS 即时战略 ■ブルードラゴン プラス ■日版 ■AQ INTERACTIVE 预定2008年夏季

X360上好的原创角色扮演游戏不多，《蓝龙》便是其中一款。撇开游戏的细致不讲，单是制作人坂口博信的名声便为游戏增添了几分人气。继上次短波介绍了游戏发生的背景和人物后，这次我们将着重介绍游戏的迷宫和战斗系统。

充满谜团的“方块”世界

本作的冒险舞台是在一个被称作为“方块”的世界里进行。方块的迷宫世界由复数的房间组成，我们的主人公在这个错综复杂的迷宫中，要一边解谜一边探索外，有时还需要分开队伍来进行探索，因此玩家除了要在迷宫分支路线上进行取舍外，还需要对整体的地图有良好的把握。



▶干净简洁的操作界面，指令一应俱全。

即时制战斗

本作由原作的回合制一下改成了敌我双方同时行动的即时战略制，再加上NDS的操作特点，用触控笔来控制队员的行动当然是必不可少的。当玩家给予队友目的地指示后，各个角色就会自动朝着目的地前进，移动期间要是遭遇敌人的话就会进行战斗，并且攻击的过程也是不受玩家控制的。另外游戏里也提供了若干种指示方式，玩家可以在游戏画面的右方看到三种图标，由上到下分别是个体指示、范围指示、全体指示，相信这个设定对于经常玩即时战略游戏的玩家是再熟悉不过了吧。



■用范围指令来选取队员。

必杀技发动

说到战斗当然少不了让人热血沸腾的必杀技，虽然普通攻击由队员自己判断，不过关键的必杀技还是交由玩家来使用。想发动必杀技时，点击左下角的图标，再配合L/R键来控制方向即可，不过发动必杀技需要一段时间，这时角色头上会有一段蓝色的时间槽来进行倒数，当时间槽归零后我们就可以看到华丽的必杀技演出了。另外必杀技虽然威力巨大，但并不代表是万能攻击，战斗中每次使用后角色的头上就会多了一个“X”标记，直到这个标记消失为止都不可以再次发动必杀，因此玩家在使用时需要再三思考。



■使用时会有蓝色时间槽来倒数。



▶用必杀技来重创对手。

战场的女武神 知己知彼 百战百胜

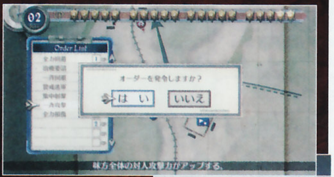
[文：晴天]

PS3 策略角色扮演 ■战场のヴァルキュリア ■SEGA ■日版 ■预定2008年4月24日

经过了一系列的系统讲解后，作为系列报道的最终回，本次我们将为关注本作的玩家公开敌方的绝密情报，要想在战斗中杀敌人个措手不及，就一定要优先把握敌方武装力量的薄弱环节。解放的号角即将吹响，让我们用自己的双手来拯救饱受战争摧残的人们吧！

扭转战局的战术指挥

“战术指挥”（オーダー）是游戏中队长才能使用的专有指令，和其他同类型的游戏一样，在实行“战术指挥”后会出现多种行动方案供玩家选择，同时我方的全体同伴也会根据玩家的选择获得各种能力加成，是一举歼灭敌人，扭转战局的重要指令。实行“战术指挥”会消耗数量不等的CP值，指令的效果越高，消费的CP越多，因此在何时使用它也是对玩家的一种考验。





▲▶在实行“战术指挥”前一定要充分考虑胜利条件和我方的兵种配置，发动后还会出现威尔金的特写画面。

帝国军战车登场



迅狼号

将帝国军最新型重战车进行强化后的特殊战车，主要使用前方122毫米口径的主炮来进行攻击。战车表面的装甲都经过了强化，拥有极高的防御力，而上方的纹章图案则是“加利亚侵略部队”的标志。



CHECK 对于普通战车来说，它们的弱点都普遍是后方的引擎，但是从图片中的情况看来，似乎步兵所持的武器都不能对引擎部分造成任何伤害，难道必须派出战车或对战车兵才能克制它吗？

巨型堡垒



为了攻击要塞或城堡等大型防御工事而开发的战车，仅全长20米这一项就足以用“巨型”两个字来形容。在侵略加利亚公国的战斗中，它主要使用直径340毫米的拉古莱特炮作为攻击手段，甚至拥有将主人公搭乘的“优雅之白号”一击摧毁的强大破坏力。战车的前后和左右两侧都安装了机关炮，步兵系单位几乎不可能靠近它。



CHECK 矗立在“巨型堡垒”前的“优雅之白”光从体积上已经非常吃亏，究竟它的弱点在哪里？相信在游戏中就能找到答案。

艾泽鲁号





CHECK 要想不被列车炮击中，在我方行动的回合就要随时观察它的走向，并注意不要被敌人发现。

拥有火车外形的战车，由列车炮、物资车辆、司令室连接而成。280毫米口径的列车炮能够对一定范围内的对手造成毁灭性打击，再加上其本身具有一定的机动性，所以要想对其造成伤害是件非常困难的事情。

战斗幻想 来自街机的卡通格斗舞台

多机种 ■バトルファンタジア
格斗 ■日版 ■ARC SYSTEM WORKS
预定 2008 年 5 月 29 日
对应机种为 PS3、X360

本作是负责过"《GGXX》系列"的制作小组在PS3上开发的首款2D格斗作品，除了在战斗方面保留了该制作小组一贯的华丽与爽快外，画面的整体风格则一改之前的硬派与热血，将清新可爱的人物融入到了童话一般的场景中。引人入胜的剧情和充实的语音同样是本作的一大看点，PS3上热衷于格斗游戏的玩家是不是又多了一个新的选择呢？

模式一网打尽


▲在故事模式中满足一定的条件会进入分支，这应该是影响获得换装和游戏设定原画的要素。

和时下流行的格斗游戏一样，如果只是单纯地对战显然不能满足单人玩家的需求，所以以12名角色不同的遭遇而展开的"故事模式"将会成为玩家反复游戏的动力所在；支持网络对战的"网络模式"也算是次世代游戏必备的基础功能，能够和世界各地的玩家同场竞技也是对自己的一种磨练。 [文：晴天]

三大战斗技巧公开



瞬时防御 在战斗中按下"防御键"角色会做出特殊的动作，此时如果对方的攻击正好命中玩家，那么该攻击就会被轻松化解，同时对手会出现短时间的硬直，正是反击的绝佳时机。该操作在空中也是可以实现的，主要考验玩家的瞬时反应力。

◀如果过早的按键会出现防御失败的情况，同样会遭到对手的追击，所以行动前一定要慎重。

防御反弹 由前一技巧衍生而来，在按下"防御键"的同时，如果玩家能够输入和对手攻击方向相反的按键便能将对手吹飞，再加上在吹飞到版面边缘还会出现反弹的情况，要对对手造成连续伤害也显得轻而易举。


▲吹飞的目的并不在于让对手受伤，而是提供更长的时间供玩家追击，赶快使用迅速近身的技巧吧。

炙热升温 成功使用以上两个技巧达到一定次数就会累积画面左下角的MP槽（最多为3条），之后输入特定指令就会进入"炙热升温"的状态，角色全身会发出金光，能力也会随之暴增，超具魄力的终结技也只有在该状态下才能发动。


◀"炙热升温"状态下某些招式是无法防御的，所以在濒死时一发逆转也不是不可能的事情。

破烂机器人的浪漫大活剧 步行机车对抗赛


机器人的冒险没有终点！

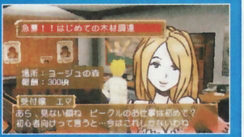
PSP ■ポンコツ浪漫大活劇バンピートロット－ビークルバトルトーナメント－ ■日版
动作 ■Irem ■预定 2008 年发售

以"乘坐巨大机器人战斗"为主题的机器人冒险系列这次将踏足PSP平台了，该作的PS2版曾经以丰富的机械成长要素和游戏本身的高自由度而博得玩家一致的好评。这次在新平台上除了能支持最多4人联机外，游戏还多了什么新要素呢？相信很多玩家也跟我们一样迫不及待想了解一番。

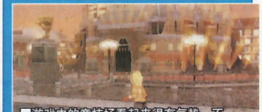
流程之一 事务所


■玩家的冒险舞台：猎人城。

游戏的主要目的是参加由猎人城举办的竞技赛来跟其他机器人抗衡，因此游戏的活动地点都是以这座城市为主。为了能够在猎人城参加比赛，我们的主人公需要在事务所接受任务来提高自己的名声，有趣的是这些任务也是通过玩家控制机器人来完成的，比如用机器人去砍伐树木等。另外值得注意的是，玩家在执行任务时也会发生各种各样的剧情事件，其中包括一些参赛者的骚扰。[文：阳光成员 Solid]


▲在获得名声的同时也得到了组装机械所需要的资金，真是一举两得。

流程之二 竞技场


■游戏中的竞技场看起来很有气势，不知道内部的装潢是不是非常华丽呢？

当玩家通过事务所累积的名声达到一定程度时，就可以正式参加竞技赛了。里面的赛程分为D到S五个等级，不同的等级所需要的名声也是不相同的，因此玩家在一开始只能在初级比赛上和对手比拼，循序渐进地向高等级发起挑战。而为了能赢得比赛的胜利，除了要磨练自己的驾驶技术外，最重要的是要及时提升自己机器人的性能，所以当遇到比较强力的敌人时，不妨把机器人重新设计一番。

优势达人携带版 谋杀脑细胞的战棋游戏来啦！

PSP ■ヴァンテージマスター ポータブル ■日版
策略角色扮演 ■Falcom ■预定 2008 年 4 月 24 日发售

曾经在电脑上体验过日式角色扮演类游戏的玩家都不会对Falcom这个公司感到陌生，这个缔造了"《伊苏》和《空之轨迹》系列"的厂商现在也开始全面向掌机领域进军了。继之前"《空之轨迹》系列"的两款作品在PSP上获得不小的反响后，该公司又于近日公布了一款原创的策略角色扮演类游戏，在这个召唤精灵进行战斗的世界中还隐藏着无数的奥秘等待我们去发掘。[文：晴天]

不能错过的四大模式

剧本模式
玩家需要先创造一个主人公来进行游戏，而游戏中也提供了18位形形色色的人物造型供玩家选择，之后只要不断地挑战对手来发展剧情就会迎来最后的结局。

自由战斗模式
可以自己设定战斗限制条件，即便是只拥有一台PSP也可以和好友轮流操作来进行比赛。

网络模式
通过Wi-Fi功能和其他玩家进行网络对战，究竟谁才是"优势达人"，说不定在这里就能见分晓。

极限模式
可以使用全部种类的精灵进行战斗，不过战场的配置和敌人的AI都会比其他模式有较大的改变，适合高手玩家挑战。

游戏的注意点

本作虽然上手简单，但是要精通并不容易，如果不掌握影响战斗的关键因素，经常会不明不白地被敌人打得落花流水，趁现在赶快恶补一下吧。

属性与能力

游戏中所有召唤出来的精灵都拥有火、天、水、地其中一个属性，并且它们之间同样存在着相互克制的关系：水→火→天→地。在战斗中根据敌人的弱点属性召唤精灵是最基本的思考方法，否则就会白白浪费自己行动的回合。


▲游戏中大多数战斗的胜利条件都是打倒对方的召唤士。


▲本作的战斗很强调策略性，行差踏错一步都有可能出现溃不成军的情况。

地形与时间

战场上所有的方格都拥有各种各样的效果，所以在移动前一定要确认周围的情况，不然即便是再强大的精灵，遇到能力降低或克制自己的属性方格时，都只有"虎落平阳被犬欺"的份。

主人公的能力

游戏默认的主人公中有的擅长近身战斗，有的则擅长召唤或魔法，并且还有召唤属性的倾向值，所以要想将一种战术贯彻到所有战斗中显然是行不通的。


▲大家认出这是谁了吗？"《空之轨迹》系列"中的众多角色也会在游戏中登场哟。



■如此火爆的爆炸场面也只有在次世代主机上才能看到。

毁灭全人类 法隆之路

人类？那只不过是蚂蚁一样卑劣的生物！

多机种 ■Destroy All Humans! Path of the Furon
动作 ■欧版 ■THQ
预定 2008 年 5 月 16 日

对应机种为 PS3、X360

扮演人类抵抗外星人入侵的游戏相信多数玩家都已经玩得够多的了，而《毁灭全人类》确实一个逆向思维的游戏：玩家扮演的是外星人，目标是毁灭全人类！在这款次世代续作中，玩家将再次扮演外星人 Crypto，目标是获取尽可能多的地球生物DNA。游戏故事发生在前作之后，Crypto 厌倦了捕获无知人类的DNA，他想到拉斯维加斯的赌场里好好放松一下，谁知正在寻开心之时，赌场遭到了神秘机器人种族Nexos的袭击。

各式各样的古怪武器是该系列的一大特色，比如本作的新武器“维纳斯人体陷阱”，Crypto 可以种下一颗种子，然后长出巨大的植物，这棵植物能够吞吃无辜的路人，一次六个，在限定时间内吞够一定数量的路人还能得到成就；使用“黑洞枪”可以在前方打开一个巨大的黑洞，黑洞不断扩大，直到填满整个屏幕，在下面的30秒钟之内将周围的一切都往里吸。

本作总共有5个开放的大型世界供玩家探索，随着游戏的进行会学会很多新能力，教他新能力的是一位外形酷似孔子（外星孔子？）的中国武术大师。学会“封时拳”后可以将时间静止，然后将关卡中的各种物体重新放置，造成十分有趣的场面。比如当敌人的炮弹发射之后，将时间静止，这时可以将停止在半空中的炮弹重新定位方向，使其朝敌人自己的方向飞落。

既然是外星人，当然还可以驾驶飞碟战斗，这次玩家驾驶的飞碟更加先进，在更换武器时整个飞碟的外形都会发生改变，就像变形金刚一样，各种各样的武器从飞碟机体内部冒出来。将地面的物体吸入飞船的功能依然健在，而且范围更广阔，你可以在吸收地球生物的过程中回复HP。作为一款在次世代主机上推出的新作，本作画面进化幅度非常明显，而且整个城市的建筑物都是可以轰炸的，甚至摩天大楼都可以炸塌。本作的剧情任务超过30个，分支任务20个左右，另外还有多人模式，内容可说是非常充足。

[文：阳光成员 清国倾城]


■各式各样的古怪武器是本系列的一大特色。


▲种出一棵巨大的植物将路人们吞入腹中，吞够一定数量的行人还可以拿成就。


■游戏中模仿洛杉矶而建的城市，注意远处的“SUNNYWOOD”标志。


■游戏中的巨型机器人，看起来像是拖拉机改造的。

红色派系 游击战

你所看到的一切均可破坏！

多机种 ■Red Faction：Guerilla ■美版
主视角射击 ■THQ ■预定 2009 年发售

对应机种为 PS3、X360

随着主机性能的提高，“场景破坏”这个概念成为了火热的话题，凡是与枪战有关的游戏，都在积极引入场景破坏的概念。作为场景破坏概念最早的倡导者之一，《红色派系》在相隔五年之后，也将会用全面进化的最新作带给玩家焕然一新的感觉。本作的设计概念深受《GTA》的影响，成为一款开放度极高的游戏，只不过这次玩家不是在地球上的城市到处抢车，而是在火星上作战。玩家扮演红色派系反抗军的一员，目标是推翻地球防卫军的高压统治。

游戏刚开始时，玩家只是一个矿工，主要的武器是一个大锤，挥舞一下这个大锤，就可以砸掉一大块混凝土，可以把柱子砸断。接着将会拿到强力武器，比如火箭发射筒，还有可以到处安放并且遥控引爆的炸药包。在迷你地图上可以看到以图表显示的任务目标。玩家还可以鼓动火星上的其他人一起拿起武器对抗地球防卫军，游戏中的敌人数量很多，非常强调战斗的火爆性，因此弹药的供应会成为一个大问题，不过玩家可以从敌人尸体处取得突击步枪的子弹。而且在近距离战斗的时候，锤子是非常可靠的武器，一些小碉堡还可以用锤子砸墙而入。在载具方面，玩家还可以驾驶巨型机器人，以及装甲运输车等。

[文：星夜]


■爆炸一向是《红色派系》的拿手好戏，在本作中会有多大的进化呢？


▲开着越野车破墙而入，载具的作用更加突出。

特别企划 SPECIAL FEATURE

统筹 D·S　文 UCG众小编　美编 一刀

谁谋杀了我的时间？



想必每个游戏玩家一定都有过为一款游戏废寝忘食的经历，时间就这样在专注与快乐中飞逝而去，直到饥饿或困倦令你不得不将思绪强行拉回到现实世界中时，你可能会惊讶地发现刚刚还是阳光明媚的清晨早已变成了日暮西沉的傍晚——没错，你生命的1/30000就这样被谋杀了，凶手则正是你眼前的这款游戏。不过，相信大多数人也同样会觉得，这1/30000是人生中最美妙的经历之一。

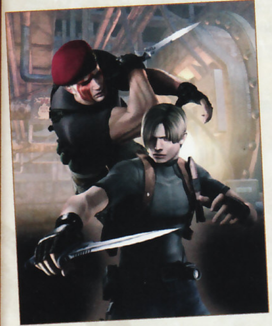
也许，你还未曾经历过如此疯狂的游戏经历；也许，你此刻正在享受这生命中最愉快的1/30000；也许，你已经淡离江湖许久，早已忘却了这份痴狂的惬意。

那么，接下来由众小编以亲身经历撰写的这份"通缉令"，也许会令你引起深深的触动、怀念与共鸣。在同一片游戏蓝天下，在同一个点阵世界里，也许我们的爱好口味各有不同，但痴迷游戏的真情却是惟一。

小编们的"时间杀手"通缉令

ACE飞行员的时间杀手《生化危机4》多机种

对于这么一款不惜血本的诚意大作，我也会不惜时间去彻底体验！



游戏时间 各种版本累计起来通关超过**10**遍，总游戏时间超过**80**小时。

自从2代之后，我对"《生化危机》系列"的热情大幅降低，我已经有点厌倦这种游戏方式了。然而《生化危机4》的推出让我重新投入到该系列的怀抱，并且这种热情是有增无减。

"杀不厌"是我对这款游戏最朴实的评价。我也曾经多次问过自己，为什么会有"杀不厌"的感觉？我个人总结：可以说《生化危机4》在看似规则简单的战斗系统中蕴藏了太多的随机事件，这些事件可以被玩家主动出发触发或者是无意触发。比如说玩家举枪面对一群冲过来的敌人，首先要想好用什么武器，接下来就是要过瞄准这一关，再熟悉游戏的老鸟有时也会因为情况复杂而失手。后来的什么子弹数量、敌人突然变异、从身后偷袭你的敌人等情况都会迫使玩家认真投入到每场战斗。你想想，游戏





中仅仅是Leon的死亡特写镜头就超过50多种，从此可以看出制作人员是多么的用心。

由于Capcom在战斗细节方面处理得相当到位，再加上不惜成本地对场景每一处进行精雕细琢，绝对不需要你走什么冤枉路的流程设计（本人非常反感现在那些故意为了延长游戏时间，而让你重复走冤枉路的游戏），一场场惊心动魄的BOSS战……要说缺点，世界上任何一款游戏都有缺点，但对于《生化危机4》，我真的不想找什么缺点，因为他已经让我佩服得五体投地。

我至少将PS2版通关了4遍，然后搞定了所有隐藏要素。最后又在"佣兵模式"中奋战了多时。后来出了Wii版，又将普通和专家难度各通关一次。今年春节，我又从纱迦那里借来了NGC，由于不小心把完美记录删除，一口气又将NGC版全部要素搞定，把一份完美的记录还给了纱迦。在这个过程中我没有什么厌倦感，直到最后一次游戏，我还有新的认识，新的发现。经我本人深切体会，NGC版《生化4》与PS2的最大区别在于，NGC版的敌人数量要比PS2多一些，特别是"佣兵模式"尤为明显。

《生化危机4》，这款全球游戏媒体公认的2005年度游戏，我永远会记得他的辉煌。

TIPS 严格意义上说本人投入时间最多的游戏应该是PC上的《星际争霸》（StarCraft），那要说的故事就太多了，现在热切期待《星际争霸Ⅱ》的神圣降临。

纱迦的时间杀手 《三国志Ⅱ》 街机

游戏时间 **400** 小时以上



本来一直以为我玩的时间最长的游戏是MD的《三国志Ⅲ》，不过仔细一想，应该还是街机《三国志Ⅱ》。第一次见到这个游戏是在初三的时候，尽管当时自己家里已经有FC了，但因为家中只有一台老式德国制电视机，而且家长不会允许自己没日没夜地玩，因此街机厅依然是我玩游戏的主战场。每天中午放学、下午放学后都会去街机厅，而这款《三国志Ⅱ》就是玩得最多的游戏。刚刚推出的那一年多时间内，基本上每天都要玩上数局，这个游戏的流程非常长，如果通关的话需要一个小时左右，时间就这样在无形之中被谋杀了。直到后来《名将》、《卡迪拉克与恐龙》等同类游戏推出后才玩得越来越少。

至于为什么会沉迷这款游戏，相信

在街机厅中流逝的年华！

从那个年代过来的玩家都能明白。《三国志Ⅱ》推出已经有16年历史了，但它的2D画面在今天看来依然是相当漂亮。而且手感一流，流程够长，内容又是国人喜闻乐见的三国，在那个贫乏的年代受到广大玩家的狂热追捧很正常。游戏中还隐藏着一些神兵利器，如圣剑、草雉、飞龙、正国、虎彻、菊一文字等等，还有类似于张飞"旋风大座"这样的隐藏技，在资讯不发达的年代里为了找出固定的方法当时真是费尽了心思。



TIPS 高中最高兴的一件事就是上晚自习时停电，这样就能不上晚自习，我们就可以把这段时间用来玩街机。有一天上晚自习的时候幸运地停了电，全班顿时一片欢呼，老师无可奈何地宣布放学。当我和几个朋友背上书包离开教学大楼时，突然间背后灯火通明，我们回头一看，原来已经来电了，而我们的老师正在教学楼上高呼"回来上课！"。全班同学马上狂奔起来，对老师的叫喊充耳不闻。

爽完街机之后我兴冲冲地赶回家，没想到迎接我的却是老爸的一张臭脸。他见到我就斥责道："隔壁的XXX说今天学校停电了，他7点半就到家了！你怎么现在才回来！干什么去了！"我气定神闲地一拍大腿："他明天就完了！后来学校来电了，我们又回去上晚自习，老师还说XXX怎么埋着头就往家里跑啊，明天再收拾他！"一场风波顿时化为无形。

炎骑士的时间杀手 《皇牌空战》系列 多机种



游戏时间 《皇2》 **300** 小时以上

作为"《皇牌空战》系列"的忠实FANS，这个游戏系列自然是我玩得最多的了。不过，我在这里要向大家坦白交代，其实我本人是从系列的二代开始玩起的，而作为起点的初代作品，我却从来没有接触过。不过这也不能怨我，当年还是穷学生的我一直没有属于自己的主机，只是凭借着多年"常驻"包机房的经历才得以玩到这些游戏，模拟驾驶类射击游戏的数量本来就比较少，当年名气并不算大的《皇牌空战》一代自然是很难觅到其踪影。作为PS主机尚未达到顶峰时期的一款作品，《皇牌空战2》以当时来看相当出色的整体素质牢牢抓住了我。作为我开始涉足此类游戏的启蒙之作，这款游戏自然也就成了我玩得最多的系列作品了。粗略计算一下，我



在这款游戏上前前后后所投入的时间至少有三百小时！1999年推出的《皇牌空战3》被普遍认为是系列之中最为另类、最不被认可的一作，不过在我看来，它仍然是一款相当优秀的模拟飞行射击游戏。尽管游戏中的操作感略微发飘、过于超前的机体设定也很难让习惯了前作的玩家产生代入感，但庞大的世界观设定、精美的过场动画以及有着系列之中流程最常的关卡数量，



想自称王牌飞行员？先飞出一千小时再说吧！

这一切对于我来说就足够了。至今我还记得为了达成全部关卡A级评价而通宵熬夜的情景，二代和三代的完美游戏记录一直保存在我的PS记忆卡中，它们已经成为我最宝贵的回忆。

TIPS 一般来说，衡量飞行员驾驶经验的基本标准就是累计飞行时间，这样算来，我在二代中就已经有了三百小时的飞行纪录，花费在三代上的时间也将近三百小时，如果算上随后的几部作品以及诸如《响尾蛇》等其他同类游戏，那么我在整个系列上的累计游戏时间肯定要远远超过一千小时，至于累计击落的敌机那更是超过万架。如此算来，我早就够得上王牌飞行员的称号了！

星夜的时间杀手 《最终幻想Ⅷ》 PS

游戏时间 **150** 小时以上

为了把有限的时间投入到无限的游戏中，过去我玩游戏通常都是只求通关一遍即可，除了《生化危机》等流程不超过5个小时的游戏外，对于绝大多数游戏都没有二周目的概念，比较耗时的角色扮演类游戏能打到最终BOSS都算是相当不



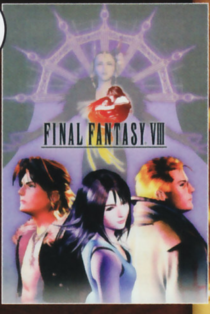


错了。《最终幻想Ⅷ》却是惟一的例外。

第一次玩《最终幻想Ⅷ》是在1999年的春节期间，看到开场那一段碧海蓝天的CG动画，耳边传来那雄壮低沉而充满神秘感的主旋律，那一刻的激动心情我到现在还记忆犹新。由于那时没有看攻略的习惯，《最终幻想Ⅷ》的一周目完全是在对日文一窍不通的情况下瞎打瞎撞

吃了没文化的亏，第一遍算是白玩了。

一直打到了最后的未来魔女阿尔缇米西亚，神奇之处在于直到最终决战时我才知道等级对于《FF Ⅷ》来说一点都不重要，真正对战斗力有决定性影响的是Junction系统，抽取魔法提高各项数值的这个核心系统我竟然一次都没用过，完全是按照我对角色扮演游戏的传统理解通过练级和召唤兽一路打到了DISC4……没有去仔细研究系统的原因是这游戏每一幕精美的剧情场面都让我深深感动，一心只想快速推进剧情。直到最终决战发现实在通关无望才开始研究系统，这才发现了Junction的神奇，发现错过了太多的好东西，于是平生第一次将一款角色扮演游戏玩了第二遍，并且开始看攻略，寻找隐藏要素。打到最后仍然觉得不过瘾，总想把里面的剧情细节都了解一遍，于是苦等了几个月终于等来美版又打穿了一遍，还抱着本词典查生词，自以为收获颇多，做到了寓教于乐。



TIPS 说起来小时候玩街机游戏花的时间也不少，特别是《名将》，打到双手磨出4个水泡，都加起来的话一两百个小时应该也是有的。

卡伦的时间杀手 《梦幻模拟战IV》 多机种

追求最强的快乐！



游戏时间 约 150 个小时

这个游戏能出现在这里相信出乎许多玩家的意料……好吧，连我都没想到它竟然会是我玩的时间最长的游戏。

初中以来，除格斗、足球等类型外，不论是角色扮演、动作、策略还是其他有剧情的游戏，绝大多数我都只会通关一遍便将其束之高阁。仔细回忆一下，自己玩过两遍以上的游戏用双手双脚都能数过来，但《梦幻模拟战Ⅳ》我竟然通关过至少六遍！口胡，玩这个游戏的人真的是我吗？

现在想来，自己之所以对这款游戏如此着迷，原因应该有以下五点：①还算不错的剧情；②漆原智志的人设；③出色的系统；④多重游戏路线；⑤利用好感度追漂亮的姑娘；⑥追求最强的快乐。

前五个这里略过不表，单说第六条，用古代之石＋选关秘技练就一只最强队伍，然后从第一关开始屠戮弱小敌人的感觉那是相当的爽啊。圣剑魔剑两手拿，帝国魔族一窝打，任你什么终极铁壁骑兵，也顶不住我方七八名顶级法师陨石魔法万箭齐发；管你什么魔族王子混沌之王，也无法抵御我最强主角的单枪匹马。简单来看这和角色扮演游戏的练级没什么区别，



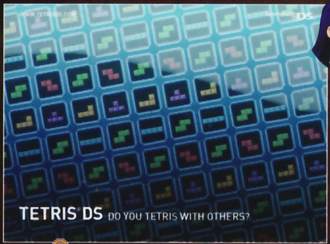


但实际游戏快感却要高上太多了，再加上其他那五大要素，已经足够令当时还是不懂事高中生的我神魂颠倒了。记得当时我甚至还在梦中与绿发公主雪露法妮尔演绎了一段浪漫的学院恋曲，不过那时候太年轻了，连做梦情节都是纯爱版的，真可惜……

TIPS 其他时间超过100小时的游戏：《格兰蒂亚》、《LUNAR 永恒之蓝》、《超级机器人大战F＋完结篇》、《梦幻模拟战Ⅳ》、《心跳回忆》、《星之海洋2》、《WE4＋最终版》、《影之心Ⅱ》

玛娜的时间杀手 《俄罗斯方块》 多机种

一切都是被逼的。



游戏时间 500 小时以上

我并不是一个很喜欢挑战极限的人，对二周目、三周目甚至十几周目没有太大的爱好，不管是什么游戏，大多数情况下通关一遍也就满足了，基本所有游戏都保持在3～60小时的游戏时间之间，所以通关不能的《俄罗斯方块》差不多就是我最大的死穴，如果要形容这不断和各种形状的方块相抗争的500多个小时，只能说，一切都是被逼的。

上小学的时候，国内盛产一种《俄罗斯方块》的专用机，除了玩《俄罗斯方块》之外基本什么都不能做，不过相当便宜，十块钱就可以买到，对一个之前从来没有拥有过属于自己的游戏主机的人来说，已经是天大的开心事了，再加上刚升入四年级，每天又没其他事可做，于是我就天天抓在手上，日日玩，夜夜玩，不仅玩，还想出各种挑战手段玩。像是什么调成最高速度；只打一开始就有一堆障碍物的模式；和爸爸一起竞赛；挑战正常模式持续最长时间极限……一玩就玩了一年多，现在回想起来，也只有在那种物质精神生活贫乏的时期才能萌生出这种强烈的激情……哪里像现在，不管多好的游戏，也可以粗粗通关一遍就丢到一旁忘得干干净净。



总之，直到现在，每次看到那款熟悉的《俄罗斯方块》专用机时，我的脑海中还会出现一大坨一大坨东西不断向下掉的情景，简直欲罢不能……

TIPS 下一个有希望突破500小时的游戏：《麻将格斗俱乐部》。由于拥有不需要BGM，不会太晕眼，随时都可以停止等属性成为了每天上班下班坐公车时的打发时间专用游戏，粗略算一下，每天要玩1个半小时的话一年就是……



▶让人饱含着各种复杂感情的《俄罗斯方块》专用机。

火云的时间杀手 《世界足球 胜利十一人》系列 多机种

不是最长，却是最爱。



游戏时间 正统作品基本都在300小时以上

要说占用我游戏时间最长的一款游戏，那无疑就是“《WE》系列”。虽然在SFC时代就曾与这个系列有过谋面，但是因为那个时期我的游戏生涯大多是在包机房度过的，由于同伴坚决不允许我们把省吃俭用一个星期的钱用在一款体育游戏上（其实更重要的原因是双打要比单人玩贵上一倍）。所以，真正有机会好好地体验这款游戏还是在我购入PS之后的事了。和大多数玩足球游戏的玩家相反，我这个伪非是迷上了《WE》之后，才继而关心起真实世界中的足球。

为什么这样一款游戏会对我有如此大的吸引力，追其因由，许多朋友坐在一起争夺两个手柄对决的热闹气氛是主要的因素。这也是我们玩过的第一款能够通过流畅的配合攻破对方球门的足球游戏，原来在SS上那款需要利用2P非控球队员把对方门将铲倒的下流伎俩，才能将皮球送进球网的游戏让我们倒尽了胃口（游戏的名字就不提了）。《WE》的出现，就如同黑暗中的照明灯，牢牢地抓住了我们这帮飞蛾的心。第一次在最高难度下进球的喜悦到现在还记忆犹新，尽管那个球是因为电脑的失误才让我有机可乘。从那之后，我便再也没有选择过最高难度之外的难度，并不是炫耀自己的技术，只是为了寻求突破压力的快感。自从《WE》中加入了“大师联赛模式”并可以使用自己培养的球队对战之后。周末拿着自己的记忆卡到朋友家把培养出的队伍拉出来对战，便成为了我们每周的保留节目。上大学和工作之后，每逢假期回家，只要有时间，几个朋友依然会坐在一起对战上几局，虽然水平已经是参差不齐，但是那种热闹的感觉依然。





即使是最受争议的《WE2008》，在写这段文字之前进入游戏查看总游戏时间，发现居然也超过了200小时。虽然《WE》不是单款游戏时间最长，但最有爱的游戏无疑非他莫属。

TIPS 其他有爱游戏：《怪物猎人 携带版 2nd》400小时以上；《最终幻想Ⅻ》200小时以上；《大神》100小时以上；《音乐方块Ⅱ》100小时以上。

胜负师的时间杀手 《铁拳2》 PS

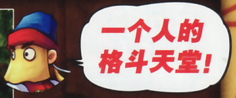
游戏时间 **600** 小时以上



事实上，我和"《铁拳》系列"的每一作都较过劲，《铁拳2》是其中的代表，600小时的游戏时间相信报得还是比较保守的。我们不妨来算一算——PS版《铁拳2》是1996年3月29日发售的，同年的4月，在我们那儿的包机房里已经可以玩到了。当时我和朋友只要是两个人玩时必点《铁拳2》，这就估计玩了有近百小时。1996年年底，我借钱买了台PS，之后就安心做"家里蹲"（那时还没有"宅"这个说法），过上了每天枕着PS睡的"小康生活"。只要没什么新游戏，或是没什么心思玩流程长的游戏，我都会拿出《铁拳2》来转一转。一直到1998年3月底，《铁拳3》推出后，《铁拳2》才完成了它的历史使命。也就是说，这款游戏我断断续续玩了两年。

需要坦白的是，我玩《铁拳》的玩法和别人不太一样，原因很简单——没有可以切磋的对手。虽说时不时也有"门客"（来我家白玩PS的朋友）造访，但"家里蹲"大部分时间是孤独的。打CPU打腻了怎么办？没关系，还有练习模式呢！如果我没有记错的话，《铁拳2》是格斗游戏中最早引入练习模式的移植作品，练习模式对于家用机格斗游戏的便利性和重要性也从此被玩家和厂商所重视，成为之后同类作品的标准配置。而《铁拳2》的练习模式起点很高，已经制作得相当完善了，完全可以满足玩家连续技练习方面的需要。在互联网几乎为零、游戏媒体





又极不发达的年代，自行研究练续技的乐趣对于我来说，甚至超过了对战的乐趣，这显然有些本末倒置，但对于没有太多与人对战机会的我来说，只能选择这样的自娱自乐。偶尔有朋友来我家时，我会演几招新近研发的连续技给他们看，他们也会很"配合"地发出"哇！"的惊叹，满足一下我小小的虚荣心。



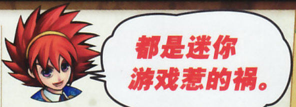


与《铁拳2》一起走过的数百小时里，有三分之二的时间耗在了练习模式上，有时一招连续技我会着了魔似地重复练习两三个小时，我手上重复着指令，而脑子里想的却是别的，搞得像强迫症似的。而且因为太执着于练连续技，缺少实战经验，在《铁拳2》上花费的时间与我的水平并不成正比，有几次的惨败让我很是忧伤。不过这种经历也让我了解到了"格斗游戏，对战才是真谛"的道理，也算是一种成长吧。

不管怎么说，回想起十年前自己玩《铁拳2》的模样，有点陌生，同时还有点羡慕。现在恐怕没有什么游戏能让我玩得如此享受，如此专注。哪怕在大部分时间里，我只是一个人在战斗，但那种感觉也仿佛置身于游戏天堂。

TIPS 除了《铁拳》正统系列每一作都是以百小时计之外，其他谋杀我较多时间的游戏也有不少，比如《FFⅦ》我就玩了好几遍；《街霸3.3》玩大半年；《DDR》在街机厅玩，跳了也有半年多。这些游戏的实际游戏时间不好统计，但两三百个小时我想是有的。

晴天的时间杀手 《召唤之夜4》 PS2







游戏时间 **100** 小时以上

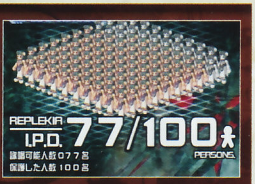
其实在写作的最开始，晴天很自然地想到了"怪物猎人"，不过仔细回想起来，如果失去了"联机模式"这个堪比网络游戏的"神来之笔"，单纯以动作游戏的角度来看，把它归在"谋杀时间的游戏"一类显然不太合适。最后索性把目光转移到自己擅长的游戏类型中，还真发现了一个曾经让自己焦头烂额的游戏《召唤之夜4》，因为对于一个完美主义玩家来说，真正谋杀时间的并不是游戏的主线流程，而是接踵而来的隐藏要素，当然本作也不例外。熟悉本作的玩家都知道"契约仪式"这个最核心的系统，要使用"契约仪式"召唤出游戏中的所有召唤兽，首先就得想尽办法获得建立契约的饰品，而游戏中获得饰品的途径主要有两种：一是在特定的战斗获胜；二是完成迷你游戏。前一个挑战对于任何一个玩家来说几乎没有难度，只要多练上几级，就变成了蹂躏敌人的表演赛，但迷你游戏显然就没有那么好对付。其中剑术训练考验反应力，在形成习惯性反射后难度并不高；钓鱼大师则是纯粹的体力活，比的是谁的手指更灵活，属于变相对手柄的摧残；旅店大作战考验记忆力，玩家可以索性拿张纸出来记，耍耍小聪明也无妨；刮刮乐则是运气与人品的综合考察，没空子可钻，从概率学的角度来说只要愿意尝试，就一定会成功；最后登场的秘密花园则是谋杀时间的罪魁祸首，因为要完成所有的关卡已经不是靠运气就能解决的问题，需要的是玩家的思考与反复尝试，所以难免带来谋杀脑细胞的副作用，晴天曾经就在最后的35关卡了整整两天，当真正突破这个难关后，才正式踏入"无限界廊"的隐藏迷宫，整整17个阶层打下来，总游戏时间真是不上100个小时都难……





TIPS **多结局的怨念：**《魔塔大陆2 响彻世界的少女们的创造诗》由于有两名主人公的分支选择，所以要完成全精神领域探索，老老实实地二周目吧，如果再算上每周目全感染少女收集，总游戏时间有望突破150的大关。

无限转生的痛苦：《世界树迷宫2》中由于同伴可以无限转生达到99的等级上限，对于想一雪前耻的玩家来说，这显然又是一个可怕的练级地狱，如果算上探索所有阶层的话，游戏时间预计在100个小时左右。



多边形的时间杀手 《俄罗斯方块》 多机种

游戏时间 实在难以统计……

清点占用自己时间最长的游戏，一时还真是难以下笔。无论是小时候偷偷跑街机厅玩的《三国志Ⅱ》等“Capcom名作”，还是后来去包机房必玩的“《WE》系列”，抑或是这几年编辑工作下来接触的一堆游戏，似乎谁都有上榜的理由。不过思来想去，仔细盘点下来，发现有一款游戏是自始自终不离不弃——《俄罗斯方块》。

你可能觉得有点好笑，或者觉得谈这个游戏有点俗。从FC时代开始，那盘经典的《俄罗斯方块》有谁没玩过？GB时代的《俄罗斯方块》也几乎是伴随这台寿命长达14年的主机从始至终，直至国内风行一时的“俄罗斯方块机”，以至于后来每一台主机甚至便携设备上都能看到老而弥坚的《俄罗斯方块》的身影。



▲俄罗斯方块实体机，一直想买，却不知道哪里有卖……



当然，小时候的事儿就不提了。单说做编辑这几年，因为工作与家庭的关系，经常需要在旅途上奔波，无论是坐12小时飞机去美国还是坐12小时火车回老家，有一样东西是必备的：那

◀NDS和俄罗斯方块，我最“忠实”的随身玩伴。



码不尽的俄罗斯。

就是《俄罗斯方块》。早几年NDS的《俄罗斯方块DS》没发售的时候，手机上的《俄罗斯方块》不知消耗了多少电池（所以我的手机都是必备两块电池的），最近几年《俄罗斯方块DS》就成了旅行中不可或缺的装备。

《俄罗斯方块》的魅力在于几乎无限的可重复性与不可预测性，永远都是那五个方块，但永远也无法知道下一个落下的是什么，每一次游戏和每一次组合都能产生与上次游戏截然不同的结果。更重要的是，游戏属于“拿得起，放得下”的典型例证，随时随地都可以开始或结束游戏，不受任何时间空间环境限制，实在是居家旅行云游八方的最佳玩伴。



▲这台“主机”在国内销量恐怕是最高的……



■《真人俄罗斯》，2007年YouTube年度最佳视频第一名。

我老爸也是个“俄罗斯迷”，从FC时代开始就跟我抢手柄玩《俄罗斯方块》，不过在他眼里，FC和NDS的《俄罗斯方块》没有什么区别，所以当他玩到NDS版的时候对科技发展感叹不已：FC都可以做到这么小了。

TIPS 其他杀手游戏：
《胜利十一人》——每代都玩到下一代出为止。
《潜龙谍影》——FANS，没办法。
《超级马里奥兄弟》——各代都玩过，最近一个完全通关的是NDS的《新马》

地狱伞兵的时间杀手 《装甲核心3》及其资料篇 PS2



面对这些钢铁巨兽，要有被反复撕碎的觉悟，直到你能轻易撕碎它们……

游戏时间 200 小时以上

首先，我是个机器人爱好者，平时就很喜欢做模型或者看机器人动画等等。自然机器人题材的游戏我也都会去尝试一番，在真正深入游戏之前，玩的游戏那可杂了，只要沾上机器人的边我就不会放过，但是这些游戏在我手中停留的时间都非常短暂（《机战》系列除外，呵呵），甚至有的游戏不超过5分钟……然而让我直到现在都感到很无法理解的就是虽玩了那么多机器人游戏，却一直忽视了“《装甲核心》系列”的存在，实在是该打啊！

我是从《装甲核心3》才开始真正接触了这款作品。当时开始玩的时候可以说什么都不知道，只是看到了这款机器人游戏的机体设定比较帅就买来了，用的还是老哥的PS2。然而这一上手可不得了，我当时就有一种“我找到归宿”了的感觉。游戏中能够自己组装机甲的设定实在让我无法自拔，每种配件都多达数十甚至上百种，而装配出来的机体也是风格迥异，这对于喜爱机器人的玩家来说绝对是一种无可比拟的魅力！

但是问题在我上手的同时就出现了，游戏的难度相当高，对于一个刚刚接触该系列的玩家来说实在是有些可怕。在整个《装甲核心3》以及之后的资料篇中，机甲都没有紧急回避，而且连在



地面打开推进器滑行都会耗费EN。很长一段时间，我都觉得在枪林弹雨中，自己犹如一只无助的野兽成了所有猎人的靶子！但是我却在不断被虐杀的情况下蹒跚前进，继续着这款游戏。原因很简单，我要得到更多的佣金，我要买更好的装备，我要装配出更帅更强大的机甲！而渐渐地，我也开始被它高技巧性的作战吸引，针对不同的战场环境和对手，使用不同的装备组合，采用不一样的战术对策等等，曾经让我大吃苦头的敌人也逐渐变成了任我鱼肉的木偶，那种快感真实无以言表啊！

就这样，这款游戏不断谋杀着我的时间，我会为了在某一任务中达到S级评价而反复更换自己的机甲配备，研究最佳装备和最好的作战方式……不知不觉，《装甲核心3》以及它一系列资料篇，让我投入了数百小时的精力，直到最后连自己都搞不清楚哪一作到底是在几周目，只知道自己的机甲已经能够在游戏中叱诧风云，当初的那只无助的野兽，现在已经变成了可怕的金属怪物了。现在在次世代上登场的《装甲核心4》以及刚出不久的《装甲核心 for Answer》也已经轻松突破50小时了，也许对于我来说，这就是机甲的魅力吧！









TIPS 对于这个问题，可能很多读者会认为我肯定要说是“《光环》系列”。整个“《光环》系列”加起来的耗时大概有一百多个小时，在时间上和已经超过200小时的“《装甲核心》系列”显然不能比。毕竟《装甲核心》这个游戏的最大乐趣就是在于对机甲的调配，有时候这种乐趣甚至超越了战斗本身。

Gouki的时间杀手 《世界足球 胜利十一人》系列

多机种

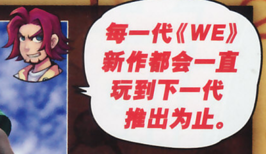
游戏时间 无法统计

我本来想在这个"时间杀手通缉令"的问卷调查中交白卷——D・S的一个《怪物猎人》可以玩到"300小时才算入了门"的程度，与之相比，自己玩的任何单一游戏的总时间都可以被忽略不计了——近期自己耗时最长的游戏应该算是《使命召唤4》，游戏总时间现在停留在差不多140小时左右，这在自己的游戏生涯中也已经算是一个奇迹般的天文数字了——自己喜欢的游戏类型几乎都是速战速决型的，随时可以开始，随时可以结束。

但D・S说系列游戏也算，我好说，这下我可以入门了——《胜利十一人》！

在网游和《怪物猎人》之前，有人说最耐玩的游戏是对战格斗游戏，这话对，也不对，因为如果没有一个好对手，再"平衡"的格斗游戏也有被你玩到不平衡的那一天。而体育游戏就不一样了，虽然也有(网络)对战等竞技要素，但游戏的核心还是作为一款单机游戏来设计的，也就是说会有很多杀时间的游戏模式。就拿自己最喜欢的《WE》来说，我想很多人都和我一样，一般来说每一代《WE》新作都会一直玩到下一代推出为止，而且不会有"唉，这一代不好玩，还是玩上一代或者再等下一代吧"的情况出现，所以说每一代《WE》的游戏时间是视新作推出的频率而定的——长的有一年，短的可能只有三四个月。比如有读者写EMAIL过来说"我的大师联赛已经玩到201X年了，鲁尼都快退役了，现在我队里的主力是转生之后的吉格斯……"就拿自己的经历来说，自己的周末常常就是一边看欧洲足球联赛，一边玩《WE》，如果转播里看某个不起眼的小球队的某个球员特别顺眼，那就在《W E》里把他列入购买清单(LIST)；一般而言每年夏天结束，欧洲联赛开幕那会儿是自己重玩大师联赛几率比较高的时候，先弄个转会存档，让游戏的数据完全符合现实，然后就挑一支球队进入欧陆鏖战，当然，球衣球鞋什么的也最好也能和新赛季一样，在"补丁"出现之前如果想自己编辑，也是一件超级花时间的活儿。





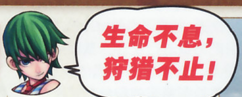


TIPS 自从有了DIY工具之后，玩家从此更多了一个乐趣，那就是花样百出的球员编辑系统……见图。



D・S的时间杀手 《怪物猎人 携带版 2nd》

PSP





■《MHF》中的新增怪物"棘龙"是我目前最大的怨念……

游戏时间 700 小时以上

"《怪物猎人》系列"可以说是我的2007年度游戏，无之一。虽然之前我也曾玩过PS2版的《MH2》及PSP上的前作，但基本都是浅尝辄止而已，直到《MHP2》问世后，我的狩猎之魂才算被彻底点燃。

这款作品最初吸引我的地方自然是CG组的汉化版，抱着中文大作不容错过的心态，我就随便开档建了个人物，然而随着那激情澎湃的狩猎号角声一响，我就隐隐预感到搞不好要深陷在这游戏里……结局果不其然，这一年里我几乎去哪里都随身带着PSP，不管何时何地，只要有5分钟以上的空闲，我一定会拿出小P来猎上几个怪物，否则就会觉得有时光虚度的感觉。照Gouki的话说，我这叫沉迷网络游戏，没救了。

其实Gouki有点冤枉我了，虽然这游戏的联机乐趣异常强大，但我至少有3/4的游戏时间是在单机模式下度过的——不是我宅，而是实在找不到能联机的对象……(顺便鄙视一下火云和晴天这两个三分钟热度的伪非)还好后来在KAI上找到了一些同好，否则我基本上就真是与集会所任务及上位素材无缘了。不过话说联机的乐趣确实是无可比拟的，而玩家们自发组织的一些活动更是别出心裁，譬如11月11日光棍节这天，一大群"猎人死死团"就反复不停地刷了一天雌雄火龙任务，口号则是"火龙夫妇去死！"看来单身猎人的怨念还真是非同小可……



最后说件轶事，去年夏天我和猎友们在QQ上建了一个名叫"D・S的狩猎场"的MH群，然而没想到居然会引来了一些真正的"猎人"申请加入(QQ群的检索功能还真是强大……)："你好，我也是狩猎爱好者，擅长刀具。""兄弟在哪里'下场'？""我有支AWP，没号的，可以加入么？"……诸如此类很短很暴力的验证信息不胜枚举，看得我心惊肉跳，马上关了。



TIPS 我的其他"候补杀手名单"：《最终幻想Ⅷ》——通关五次，时间无计、《机战R》——七周目半时记录丢失、《生化危机4》——各版本累计时间突破200小时、《战国无双2+猛将传》——300小时左右

特别附录 泰坦在百忙之中写的随笔



如果算上古世代，我玩得最多的应该是《双截龙Ⅱ》或者《坦克大战》，在长达几年的时间里我每个周末都会玩几个小时，后来哪款游戏的时间也比不上这两个。不算那些游戏的话，从CD-ROM时代开始，我玩得最多的可能是《生化危机2》，保守估计几百个小时吧：每次去游戏室，总要通一遍这个游戏，无论通多少遍，总有人围观，"第四幸存者"也是我们几个铁杆必尝试的项目，买了PS之后，凡是对当时的"次世代游戏"不了解的同学来我家里，我必演示该游戏。《最终幻想Ⅶ》、《寄生前夜》这些玩的时间也很长，而且也都是去游戏室的常备项目，具体时间已经无从考证了。



后记

最后，这次的"特别企划"不免要越俎代庖地代"读编往来"栏目发布一个声明：欢迎大家随时来信畅谈您身边的"时间杀手"，顺便与我们分享一下游戏过程中的一些趣事，我们将择优收录在"读编往来"之中。小编们今天在这里发布的这道"通缉令"，权作抛砖引玉，相信大家的真情与事迹将更加精彩！

游戏进行时 IT'S GAMING

挖掘二线精彩 品位热门流行

如果你想说最近没有什么好玩的游戏，那你可就大错特错了。虽然最近游戏厂商没有对玩家们进行“集中轰炸”，但是市面上的游戏还是能满足大部分玩家的需求的。作为“车枪球”的FAN，伞兵向大家强烈推荐《杀戮俱乐部》这款游戏。虽然从画面等一些基本要素来说，这款游戏并不是非常出众，但是玩过了以后，你就会明白它的魅力所在了。而本期介绍的在上一代的王者主机PS2上的两款游戏也都是很值得一玩的。对于还没有进入次世代的玩家们来说，这是一个相当不错的选择。另外，本期由胜负师撰写的《强力追击 无限正义》受到了他本人较高的评价，在这里也一并推荐给大家。希望这里给大家推荐的游戏能够帮助各位在淡季中一样能够享受到游戏的快乐！

投稿地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社收 邮编：730000
Email：guide@ucg.com.cn
攻略、研究、秘技、影像全面接受读者投稿！

杀戮俱乐部 这是一个充满竞争的爽快游戏

原名	THE CLUB
机种	X360
类型	动作射击

P.KE86

本作是SEGA公司BIZARRE小组近期的一款作品，游戏并没有复杂的剧情，取而代之的是丰富的游戏模式。同时有8个能力各异角色可供选择。玩家刚刚上手时可能有些不适应；然而一旦熟悉了操作，本作带来的爽快感和刺激程度是以往游戏所不能达到的。本作枪械种类很多，从手枪到火箭筒，满足玩家的不同需要。

系统创新

游戏的单人模式一共有10个场景，而每个场景有数个LEVEL，进入每个LEVEL之前都会有一个榜单，上面有其他电脑玩家的得分及排名情况。你所要做的就是在游戏中展现自己的身手，然后尽量让自己的排名提前。除了射击标记，射击敌人的头部之外，拿高分的主要是连续杀敌达到高COMBO，过一段时间后COMBO会减少，到0后会显示LOST COMBO，只要在限定时间内再击倒一名敌人或者射击一个标记就能继续下去，高COMBO下连续暴头的话分数的增长是极快的。完成了当前LEVEL后，系统会把分数进行统计，然后从高到低排列，分别给予不同的点数，将枪类游戏和赛车的积分方式结合起来让人有眼前一亮的感觉，当然最终积点最高者为赢家。



战斗心得

游戏中的战斗既刺激又紧凑，路上有许多路牌，大家千万要注意，因为要达成高分数，高COMBO必不可少，这个场景的敌人消灭后要很快地向下一个场景移动，COMBO的维持时间很短，如果把时间浪费在找路上，这是得不偿失的，而且有的LEVEL还有时间限制，稍不留神就得重新开始。本作携带的武器数目很多，配合武器的特性可以有许多不同的打法，你可以选择力量较高的角色使用霰弹枪近距离进攻，也可以用速度型角色使用突击步枪在中远距离射杀敌人，每个场景中有大量的爆炸物，也就是蓝色的煤气罐，射击煤气罐来消灭敌人也是个不错的选择，打法并不唯一，但目的是唯一的，那就是高COMBO，高分数！

玩后杂感

从整体上来说，游戏是以爽快的战斗为卖点的，战斗的手感方面不用多说，制作得恰到好处，但过于强调战斗的连续性和紧张感反而让某些操作(比如蹲下)成为鸡肋。音乐很一般，每关的曲子没有太大的特色，只是保持了低沉和紧凑的风格。画面有些偏暗，有些场景中的敌人只能通过开枪发出的火花才能找到。敌人AI相当高，经常神不知鬼不觉地跑到你身后进攻，遭到反击后会在掩体后面盲射反击。游戏还有一些小BUG，不过由于每关流程都很短，并不会造成多大的麻烦，没什么大问题。虽然有这么多的不足，不过真正玩起来就不管那么多了，有条件的玩家可以找几个朋友在网上痛痛快快杀上几局，那可是相当地惬意呀。

暗黑衰落 小钢珠拯救世界大冒险

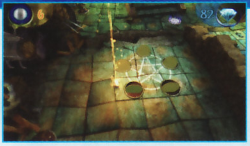
原名	Fading Shadows
机种	PSP
类型	益智

阳光成员逍遥

本作是一款结合了剧情与解谜要素的益智游戏。故事的背景设定在一个无名国度，远古的先知们预言一位名叫Erwyn的孩子将用他的力量封印住黑暗势力。一旦Erwyn死去，恶魔领主就会将整个世界笼罩在恐惧与黑暗之中。为了将Erwyn救出，他的姐姐Airz将能量注入了一颗神秘的宝珠之中，并用魔力控制着它，偷偷地潜入了囚禁Erwyn的恶魔城堡。

简单的操作

游戏的操作非常简单，除了十字键与摇杆用来控制移动外，○键可以让球体跳跃，△键可以让球体变成玻璃球，□与×则分别控制光线的扩大与缩小。光线越是集中，威力也就越强大，不仅在移动速度上会比扩大的光线要快，某些特殊的机关也需要集中光线来启动。



除了上面介绍的玻璃球外，游戏中还有铁球与木球两种不同属性的球体。玻璃球能够在水中移动，但是不耐撞，碰到坚硬的物品就会破碎。



木球能够浮在水面上，是重量最轻的球体。铁球则最坚硬，但是不能触水，会慢慢生锈。除了玻璃球可以依靠按键直接转换以外，其他两种球必须依靠各个场地中的“魔法地板”进行转换。游戏中不仅各种场地会对球造成影响，最让人头疼的应该就是我们所使用的魔力之光。除了铁球之外，其他两种球要是接触到过与集中的光线就会慢慢地被破坏，直到游戏结束。因此准确地掌握光线密度的调整，是控制球的关键。

收集的乐趣

游戏中每收集10块水晶就可以获得一次生命奖励。虽然各个场景里面的水晶数量不少，但是高难度的解谜过程中不知又要消耗多少生命值了。所以每一块水晶都不能错过！此外，在某些关卡中还可以收集到游戏原画的拼图，将他们收集起来就可以在特典模式中欣赏了。不过碎片可不会重复出现，一旦错过可就拿不到了。

作为一款以解谜为主题的游戏，本作中当然不乏一些困难重重的谜题。游戏初期的谜题比较简单，是让各位新手玩家进行上手的普通谜题。



随着难度的提高，玩家就不单单是控制球体做几个形状改变，启动开关那么简单了。通过新手章节后，游戏中更多地是加入了以动作为主的操作。利用镜子反射光线，启动升降机转移场景，照射激光使得池水上涨让木球上浮等等，这些不仅靠思考就能完成的谜题，让玩家就算是操控着一颗小球，也能体验到动作解谜的乐趣。

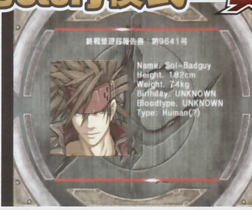
杀戮俱乐部 这个游戏还有个巨大的特点，那就是枪口的跳动比一般的动作射击或者主视角射击都要小，也就是说准度还是相当高的，这在一定程度上降低了难度，提高了流畅感。游戏中几乎不用按下“LT”来精确瞄准。

罪恶装备XX ACCENT CORE PLUS

原名	GUILTY GEAR XX ACCENT CORE PLUS		
机种	PS2	类型	格斗

超级厚道的Story模式

这次的 Story 模式是全程语音，而且还出现了分支选项，不同的对话分支以及用特定方式战胜对手都对最后的结局有影响，所以探索不同的结局，收集结局 CG 就成为了这个模式的乐趣所在，下面就列出部分角色的结局出现条件。



SOL	1.与KY战斗，并在与圣骑士SOL战斗前不能continue 2.在与圣骑士SOL战斗前continue或没有与KY战斗
KY	1.一击必杀击败DIZZY，或普通击倒DIZZY后再击倒JUSTICE 2.普通击倒DIZZY后再击倒A.B.A
MILLIA	1.时间结束前击倒VENOM 2.时间结束后体力优于VENOM获胜
EDDIE	1.对话中选择“退却”选项，并一击必杀击倒SOL 2.未满足以上条件
FAUST	1.对话中选择“カサ”，不使用一击必杀击倒纱梦 2.对话中选择“ドア”，或用一击必杀击倒纱梦
梅喧	1.在与JOHNNY对话中选择“寝惚けたことばかり　かすな” 2.在与JOHNNY对话中选择“相手してらんねぇ”
藏土绿纱梦	1.普通击倒JUSTICE2.一击必杀击倒JUSTICE
JOHNNY	1.在一定时间内击倒TESTAMENT，最好速战解决 2.一定时间经过后击倒TESTAMENT
暗慈	1.途中选择“東”，然后再选择“　る”。若一击必杀击倒I—NO的话，和选择“東”进入的分支一致 2.选择与上述分支不一样的选项

VENOM	1．一击必杀击败MILLIA 2.普通击倒MILLIA
TESTAMENT	1.与SOL对战前没有continue 2．与SOL对战前有过continue，并在与DIZZY对战时靠时间结束体力胜出
DIZZY	1.残留时间在73秒以下击倒MAY 2.残留时间在74秒以上击倒MAY
I—NO	1.40秒内击败MILLIA后，在与JOHNNY作战后的分支中选择“他に使ぇそうな奴を探す”，然后与A.B.A的战斗中continue后再胜出 2．不满足以上条件
SLAYER	1．一击必杀击倒VENOM 2.普通击倒VENOM
BRIDGET	1.对话分支选择“　慈に声をかける”，战胜ZAPPA后再选择“男の人” 2．对话分支选择“イノを追う”，战胜ZAPPA后再选择“女の人”
A.B.A	1.不continue通关 2.continue后击倒ROBO KY

另外圣骑士 SOL，KLIFF，JUSTICE 等人只有单结局。将 STORY 模式通关后即可选用该人物的 EX 模式，在选人时按 START 键选用。

黄昏主机上的炫丽格斗大作！


小马驹

人气格斗作品 GGXX 的新作 GGXX—AC PLUS 未出街机版，便率先推出 PS2 版，真是 ARC SYSTEM WORKS 为黄昏中的 PS2 送上的一份大礼啊。相比前作，AC+ 在初始角色性能的调整上变化不大，只是修正了一些 EX 角色的招式以及解决了前作一些遭到恶评的 BUG，但是 Story 模式的回归以及初代两位 BOSS 的加入足以令各位 FANS 再次拿起手柄，投入到 GGXX 那华丽而激烈的战斗中去啦。

多姿多彩的MISSION模式

这次 MISSION 模式最大的惊喜就是两个初代 BOSS 的选择了，



通过五个任务后即可选择 KLIFF，通过十个任务后可选择 JUSTICE，这两个 BOSS 实力非常强大，是用来挑战 SURVIVAL 模式的不二人选。另外当全任务通关后，获得 GGXX，GGX，GG，S 等评价后，会分别在 GALLERY 模式中出现相应的 SP 画像，也算是对努力到最后一刻的玩家的奖励吧。

挑战自我的SURVIVAL模式

这也是系列的传统模式了，老规矩，它和隐藏角色的出现密切相关，每升 20 级就可以与一名 SP 黑或 SP 金角色作战，战胜后就可以在除 STORY 以外的模式中选用啦。选用方法和 EX 角色一样，在选人时按 START 即可选择。另外每战胜一名 SP 角色后都可以选择恢复体力等辅助选项，为接下来的挑战建立有利条件，在战斗中的表现越佳，升级速度也就越快，在 500 级之后游戏难度会变得很高，选用强力角色的 EX 或 SP 模式进行游戏也是个不错的选择，集中你全部的精神，向着极限挑战吧！

时间空洞 妙笔生真相

原名	タイムホロウ—奪われた過去を求めて		
机种	NDS	类型	文字冒险


阳光成员 zy y

大多推理游戏中的主角都会一两项特殊能力，当然，其中最明显的大概就是所到之处就会发生案件的能力，本作的主角更是拥有逆天的改变过去的能力。与一般的推理游戏不同，本作的主要流程就是找到事件的起因，然后使用能力把事件扼杀在萌芽阶段。本作的画面表现比较出色，中间还夹杂不少动画过场，看起来相当过瘾。可惜的是剧情偏短，四个小时足以通关。

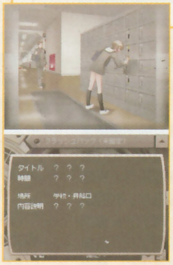
时空笔的由来

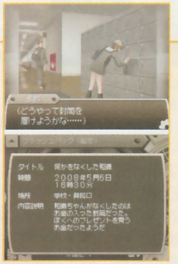
十七岁的前夜，主角时尾步郎的父亲告诉主角明天将会有事情对他说。当晚主角做了一个双亲陷入火海的恶梦，第二天早上醒来竟发现自己的双亲已经变成了早在十二年前就已失踪的状态，并且还取得了可以回到过去的神秘道具“时空笔”。每当有事件发生时，主角都会得到一些与时间有关的记忆片段。我们要根据这些信息找到防止事件发生的关键，解决一个个事件，最终找出幕后黑手，取回自己被夺走的时间。本作的事件连续性相当强，一个事件中还隐藏着下一个事件的伏笔，令人有一种一口气读完的欲望，在同类作品中算是相当出色的。

事件的解决

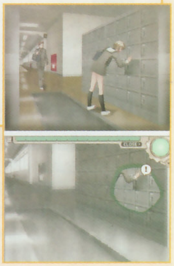
解决事件也就是要消除事件发生的原因。主角虽然具有改变过去的能力，但并不能随心所欲的使用。只有了解了事件的时间，地点和内容之后，记忆片段才会变成已确定的状态。此时再到相应场所，时空笔就会发光，这样才能使用回到过去的能力。有些记忆片段中本身就包含时间或者场所的信息，所以拿到新的记忆片段后不要忘了先确认一下。

下面我们就以游戏中的一个谜题为案例为各位介绍游戏中解决事件的过程：


▲事件发生，主角的亲友三原和织失踪，确认记忆片段只知道场所，情报不够。



▲调查后得知事件的时间，起因是和织丢了装着现金的信封，拿到信封后在查看记忆片段会发现变成已确定的状态。


▲到事件的发生地点后时空笔开始发光，此时就可以使用能力了。将信封放入和织的箱子，事件的起因消除，也就不会发生了。如果指错地点主角会发出“不是这里”的声音提示，每次发动能力会消耗绿色的时间槽一格，时间槽为零就会GAME OVER。

菜单介绍



菜单名	作用
フラッシュバック	事件发生后获得的记忆片段，其中隐藏着解决事件的关键
アイテム	已经获得的物品一览
キャラクター	人物信息一览
データロード	读取存档，还可以从已经完成的章节重头开始
データセーフ	记录，只有一个存档空间

隐藏要素

作为一个推理游戏，本作的隐藏要素比较少，通关之后也没有新的剧本出现。不过还是有几个小分支存在的。

1．在第二章使用时空笔的时候可以把主角同学九里的眼镜拿掉，之后要是一直不还给她的话她会在第四章发生车祸。

2．通关之后序章会追加新的选项。如果选择“　になる。...”→“知っている”→“父さんたち”→“一柳を说得...”就会直接进入结局，还可以看到不一样的结局动画。

3．在各个场景都会随机出现主角家的黑猫，找到它可以回复一格时间槽。

GGXX隐藏要素 据称游戏时间达到 100 小时以上后，隐藏要素会随时间逐渐解禁，未验证，不过 GGXX SLASH 是可以的。另外游戏系统极其博大复杂，不过基本上还是延续了前作，在这就不提了，否则可有的好说了。

机动战士高达00 基本忠实原著的同步游戏



阳光成员 好想sleep

各位高达迷期待已久的《高达 00》终于出来了，本作属于动作类游戏，通过完成武力介入任务来推进游戏。在第 1 季《高达 00》动画完结的时候推出这个游戏，虽然有明显骗钱嫌疑，不过众多爱好者们依然是全然接受的。游戏画面是全 3D 的，场景做的不错，在操作方面，游戏倾向于 ACE 系列的操作方式，光束的弹道，近身战的惯性和 ACE 基本一样。本作的容量虽然不大，但是却超过 50 关的关卡，实在叫人打到手软！而且在许多特写方面还配有声音，临场感十足，高达迷们不要错过啊！

原名	机动战士ガンダム00
机种	NDS
类型	动作

全机体一览

机体	射击	格斗	防御力	移动力	属性	得意势力	残弹	出現条件
ガンダムエクシア	4	10	5	8	格斗	AEU	30	初期
ガンダムデュナメス	9	3	7	6	射击	ユニオン	40	初期
ガンダムキュリオス	6	7	3	10	万能	人革连	90	初期
ガンダムヴァーチェ	10	4	10	3	力	全	30	初期
エクシアロールアウトカラー	4	10	5	8	格斗	AEU	30	第一次和ガンダムスローネ 3 机战斗后完成假想战域②
ガンダムナドレ	4	10	5	8	力	全	30	第一次和ガンダムスローネ 3 机战斗后完成假想战域②

实用技巧



首先，不要定在一个地方射击，弧线高速移动射击是最有效的方式。这样命中率高，配合上下移动，可以有效避开敌人攻击。对于敌人导弹，要善于使用紧急回避，这样，同时还可以避开近身并且处在视线外的敌方机体。



游戏的武器槽恢复很快，而且一般来说，选择攻击战舰等大型物体任务，首选ガンダムヴァ　チェ，他的蓄力攻击十分强劲。在部分有保护性质的关卡使用ガンダムデュナメス比较合理，他的射程长，威力只比ガンダムヴァチェ少一点。除了ガンダムエクシア近身攻击超群外，剩下的ガンダムキュリオス，适合任何场地战斗。

然后就是冲刺近身攻击，最好距离在离敌人大约 2 架机体距离时候点击攻击，这样，不会有任何硬直，攻击会很流畅。对于无论近身，还是射击，都要活用锁定，距离太远，敌人太多切较分散的时候，就没必要去近身攻击。近身适合敌人聚集的时候，效果很好。在做武器的转换的时候全身无敌，适当利用的话可以减少游戏的难度。觉醒攻击尽量为 BOSS 留着。普通的敌人，必要时可以使用 1 级的觉醒。当最初的敌人只剩下 1 个时，可以先干掉增援的部队，这样能大幅度减少对应势力的战斗意志。如果是觉醒攻击的时候发生，规比普通情况减少的更多。



游戏一个有 7 个结局，每个结局分别对应一个支援的，要想得到全部类型的支援效果，就要全部打出 7 种结局。不过，游戏的隐藏要素要比想象中的少，确实有些遗憾。



强力追击 极限正义

火爆狂飙×特技人×杀戮开关

原名	Pursuit Force: Extreme Justice
机种	PSP
类型	动作射击



这回要向大家推荐的，依然算不上是什么新游戏。这款《强力追击 极限正义》于去年 12 月推出，由 SCEE 发行，Bigbig Studios 制作，2006 曾推出过《强力追击》第一作。但由于宣传比较低调，所以大部分玩家对这个系列可能比较陌生，这么说吧，这就是那个“在汽车上跳来跳去的 PSP 游戏”，大伙儿是不是有点印象了呢？我自己接触本作实属偶然，但游戏的紧张刺激一下子把我吸引住了。接下来就说说自己的感受和一些心得。

一部可操控的动作大片



《强力追击 极限正义》是一款综合型的游戏，结合了驾驶、射击等要素，但游戏的驾驶非常容易上手，甩尾几乎都不需要减速，所以重点其实是在几种射击上，比如在公路或河道上的追逐跳跃射击，使用机关炮的“轨道”式射击，在敌方据点的第三人称射击，以及第一人称的狙击战等等。而多样化的交通工具，紧凑的任务安排，以及注重表演性的 BOSS 战部分，都将这个拥有简单系统的游戏做得并不简单。

和很多美式游戏一样，本作的大方向明确清晰，但细节上有所欠缺。比如车体表现还过得去，但人物形象却比较粗糙，特别是几个女性角色的人物建模实在是只可远观。不过难能可贵的是游戏的剧情相当不错，玩家扮演的是虚拟执法组织 Pursuit Force 的队长，与各种恶势力展开激烈的对抗，虽然题材并不新鲜，但故事可谓一波三折，峰回路转，一些亦敌亦友的出场角色也让局面发生了戏剧化的改变。很多看似没有关联的任务，实际上彼此承接，令四五个小时的流程几乎没有冷场。再加上火爆的战斗与高水准音乐的烘托，玩家如同在控制一部动作大片，感觉十分过瘾。



创意、难度、收集、挑战



游戏以前作为基础，在任务种类和创新上进行了大幅强化。比如增加了不少强调同伴之间配合的任务，加入了时下流行的 QTE 系统，均为游戏增添了乐趣。任务的种类有灭敌、破坏、跟踪、保护、救援、限时撤离等等，十分丰富，还有风格不一的 BOSS 战，甚至还有刑讯逼供！就是把犯人绑在车前盖上用惊险的驾驶技术把他吓到招供，不过要是撞击过多，犯人可是会被吓死的。至于送伤员去医院则刚好相反，要尽量避免颠簸和撞击，以免伤势加重。

如果有人尝试过前作，一定会为其变态的难度所困，而本作在难度方面做出了极大的让步，至少每一关还有几个 Check Point 可以接关，而不至于一失败就要从头再来，想用“正义之力”回复体力，有气槽就能进行，不必非要等到气槽蓄满。尽管如此，游戏中还是有那么几处令人抓狂的地方，这些关卡主要是在战车或直升机上使用机关炮或狙击枪的部分，本身准星移动就不太利落，加上载具不停晃动，根本无法好好描准，有几处我都是蓄满气槽按○键导弹齐发（只有在直升机上才能使用）才勉强通过的。除了难度上的不平衡，在第三人称射击任务中，精确瞄准的实用性不如自动瞄准，自动瞄准不如接近敌人用 QTE，也是平衡性方面的问题。

游戏中有三个难度可供选择，建议先以最低难度将故事模式通关，因为故事模式不涉及隐藏要素，只是随流程开启更多其他模式的挑战内容。之后可在得分模式中以最高难度赚取评价星，用星星可在商店中换取多达 98 项的隐藏要素。把这些收集完了，游戏还有其他的重复价值，挑战模式会将难度一下子拔到前作的水准，满足挑战酷爱者的“自虐”需求。

不管怎么说，本作可以视为快餐，让追求简单刺激的普通玩家过把瘾，也能当成火锅，令极限挑战者尽享其中的麻辣滋味。即便其中还是有那么些不尽人意的地方，但《强力追击》贵在有个性有特色，他日若能登陆次世代平台，加以高规格宣传，应该有会有崭露头角的一天。

责任之铃4 X360 版《使命召唤 4 现代战争》的地图包已于 4 月 6 日开放下载！日服、港服均可下载此地图包，而且适用于任何版本的游戏。但开放下载当天，Xbox LIVE 全线崩溃……下期本版块再次复活，敬请期待！

瑞奇与叮当 尺寸事件 隆巴克斯人的又一次冒险

作为系列的第 5 作，SCE 出人意表的将瑞奇与叮当的舞台选择在了掌机平台上。而 PSP 的高性能也完美再现了系列所一贯拥有的高素质，无论是画面，系统还是操作都一如既往的优秀，游戏本身流程不长，但是丰富的场景，众多的小游戏，RPG 式的成长收集要素以及 PSP 独有的多人联机模式都赋予了游戏极大的可玩性，几乎所有剧情都是精美的 CG，可以说是掌机上难得一见的厚道之作，多周目武器、金钱、护甲等几乎全要素继承的同时难度上升设定也有效拉长了游戏时间。而后该作逆移植到 PS2 上的举动也充分说明了游戏的优秀。



阳光成员 夜间飞行

原名 Ratchet & Clank：Size Matters

机种 PSP/PS2 类型 动作游戏

战斗



由于原本是掌机游戏，所以本作中的人物比例非常大，相对场景就显得比较狭小。战斗中往往出现很难与敌人拉开距离，或者出现敌人在屏幕外的难点。战斗中使用十字键移动是平行移动，当锁定敌人后使用十字键移动可以始终面对目标，即使是屏幕外的敌人也可以锁定。当敌人集中在一个方向或者场景比较开阔的时候，可以在锁定后利用平行移动躲避攻击的同时反击，敌人的远程攻击速度很慢，可以从容回避而玩家一旦锁定后则几乎不会打空；当敌人是来自四面八方的时候，则可以用摇杆打游击，敌人在视野外的话只需面对它的大致方向开枪，锁定系统可以保证你有足够的命中率。

成长



杀死敌人后瑞奇以及当前使用的武器都可以获得经验并升级，瑞奇升级时体力最大值增加并且自动回满。武器升级后外型改变而且威力大增，当满级后还可以在下一周目获得更强更炫的新形态，所以不要吝惜弹药，给予好武器更多的出场时间，它好你也好。

收集



武器、装甲、解密道具的收集多是随着流程自动获得或出现在商店里的，不必刻意收集，白金螺母则往往隐藏在一些视野难及的死角，在选择星球的时候可以在界面上看到该场景有的螺母数和已经得到的数目（瑞奇的幻境中可以看到一些在遥远的天空中若隐若现的螺母，那是幻觉，不要白白送命）。Skill point 的获得是对玩家技术的考验，比如无伤通过某场景（比如 Don't Rock the Boot），小游戏里获得一定的分数（比如 Terror of the Skies），在某场景达到一定的杀敌数（比如 Elite annihilation）等等，请努力在游戏中完美表现吧。取得 skill point 后可以用来开启 special——cheats 选项中的项目。影像的收集在一周目后便可以全部获得。

友情提示

剧情强制的小游戏中滑板战的要点是稳中求胜。不必刻意追求去踩危险的加速区和拿位置险要的燃料，遇到地形复杂的地方最好直接飞过去，NPC 的速度很慢，完全可以无视。叮当的战车战场景中有一个绿圈刷回复道具，速度很快，只要占据那里便已立于不败之地、

很多起始场景都有不少钱箱，取得后只要 S/L 一次便会刷新，在资金紧张的时候不无小补。在一些敌人密集而临近补给点的地方可以通过先扫敌再自杀的方式来刷经验。

游戏后期需花费 65000 购入的能量护盾绝对物超所值。即使最终 BOSS 重击也只是破盾而不会对瑞奇造成任何伤害，5 次使用次数的护盾可以说就是 5 条命。

中文游戏风向标



相信“《无双》系列”的汉化一直很受玩家们的关注，特别是这次的《无双大蛇》（汉化版译为《无双蛇魔》）。估计很多玩家都会对该作恶搞的剧情产生浓厚的兴趣，但是苦于日文水平无法达到要求，只能单纯地体验在游戏中砍杀的乐趣。但是现在有了汉化版，大家便可对整个剧情一览无遗啦！另外 PSP 版《WE2008UE》也放出了相关的汉化补丁，FANS 们可别错过咯！



尽情领略恶搞的剧情！



港台的游戏译名向来剽悍，本作也不例外，《无双蛇魔》这名字足以让你能在第一时间里联想到《空中蛇灾》……闲话不谈，作为官方授权的中文版，本作的汉化水准自然毫不含糊，从背景介绍到过场剧情，从技能解说到战场对白，无一不是清晰直观的中文，要不是时而响起的日文语音，你简直可以将它谎称是国产游戏去跟朋友们开愚人节玩笑了。游戏的对白水准翻译极佳，每个角色的对白润色都非常符合个人的性格，如赵云与真田幸村的沉稳正派，张飞与岛津义弘的爽朗豪迈，立花訚千代的冷艳不可方物，杂贺孙市的轻佻好色……甚至连张郃 JJ 的自恋美学都被体现得无以复加，如此诚意让人不得不叹服。

虽然“《无双》系列”对语言要求并不算高，但本作的战场任务算是较多的一个，玩家若不懂日语的话确实会在一定程度上产生很多困扰，中文版的本作则彻底消除了这一隔阂——当然，惟一的问题是你可能会因为打得太爽而经常忘记看下面的对话提示……总之，作为一名不谙日语的“无双 FAN 大众脸”，如果今后的“《无双》系列”都能推出这种素质的中文版，那我的游戏时间估计就要成倍增长了！





最后指出一个小 BUG，“特技习得说明”中有时会出现一些“体力维持在 ×× 以上”的附加条件，“××”是指角色的体力百分比，但后面漏加了个百分号，第一次接触该系列的玩家可能会因此产生误解，请务必留神。





汉化补丁放出

PSP版《WE2008UE》EP2.1繁简双语补丁发布

在《WE2008》的日文版出现不到 2 天内，本游戏就由补丁小组 EPT 汉化完成了，目前实现了如下真实要素。

双语菜单： 简体中文和繁体粤语双语菜单、润色世界之旅任务模式中的全部任务文本。

完全实名： 全球员的简体中文、繁体粤语以及英文实名、世界之旅 NPC 球员名的 3 语种实名。

真实球衣： 新增 0708 赛季全真实球衣，包括英超和德甲全真实球衣。

完整德甲及最新转会：实现 0708 赛季德甲联赛，增加更多年轻球员，增加莫斯科中央陆军、博卡青年和洛杉矶银河三只俱乐部。

海量脸形： 首创 PSP 版实况脸形更新，总数达到 170 个以上。

其他真实要素： 界面替换，更新 3D 真实队徽和 3D 联赛标志。高清格式欧洲冠军联赛开场动画视频，0708 赛季欧洲赛场真实广告牌，同时更新球场草皮为质感草皮，新增真实足球和真实球鞋，精挑细选 MP3 格式的背景音乐。

《无双大蛇》 正在玩 PSP 版《无双大蛇》中文版的玩家，如果需要详细攻略和研究请参阅以前的杂志。攻略：175 期，全个人物品取得正确拿法：176 期，全角色打法分析：177 期。

文 阳光成员 好想sleep 美编 NINA

Tales of Rebirth 掌机带来的新惊喜

テイルズ オブ リバース

当初在想，要把PS2上的游戏移植过来一定有不少地方会严重缩水吧？虽然最近"《传说》系列"的复刻一直没有间断过，量产的趋势也越来越严重，但是这并没有成为移植本作的绊脚石！90%的移植度！全部的动画、全程语音、全语音SKIP，没有丝毫的删减，反而还新增了一些对话和剧情，使整个故事的结构更完整。特别是战斗的流畅感也完美地移植了过来。

通关时间：一周目主线流程大约需要35小时左右。

重生传说	NBGI	角色扮演
PSP テイルズ オブ リバース		日版
2008年3月19日	1人	4800日元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

研究中心

战斗操作

SELECT键	切换使用角色战斗的自动/半自动/手动操作
START键	跳跃
△键	调出菜单
↑↑或↓↓	三线战斗中角色换线
←或→	战斗中逃跑，画面左端←，右端→
←←或→→	向画面另一端冲刺
R	战斗中攻击对象变更
L	战斗中作战指令变更
○	普通攻击
↓+○	下段攻击，用于较低位置的敌人
↑+○	对空攻击
←或→+○	横向攻击
十字键+×	使用设定好的术，技(只按×键就使用默认的已经蓄满的技能)
跳跃中+○	跳跃中攻击
跳跃中↑+○	跳跃中宏范围攻击
跳跃中↓+○	跳跃中向下方的突刺
□	物理攻击防御，伤害到原来的25%
↑+□	RG上升
↓+□	RG下降
→+□	前进防御(面向右时)，同时FG槽稍微回复
←+□	快速的避开攻击(面向右时)，RG稍微下降



维格·隆贝尔

新剧情



在ユリスの领域的上层，把石碑破坏到一定数量时，走到这层的出口发生クレア等人来到ユリスの领域的剧情。

新的战斗特写

在和部分敌人的战斗中，满足一定条件将看见敌人使用奥义的特写画面。





新增要素解析

本作的隐藏要素和PS2版一样，这里就不再赘述了，有兴趣的玩家可以参看UCG第121期的相关内容。以下只针对移植版追加的内容进行解说。

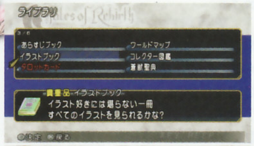




克莱尔·贝妮特

图册イラストブック

在中期返回スールズ的クレア家，在底楼的宝箱中获得，其中的图片需要完成某些收集要素才会出现，有些甚至必须在2周目以上才能收集完。



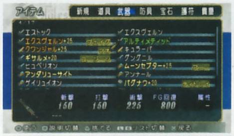


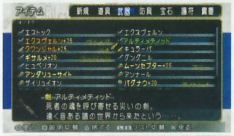
斗技场

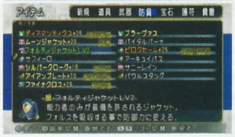
在游戏进行到6圣兽净化思想后，在ミナール的体育馆开放斗技场。这里有2个大项目，分别是バトルマニアックス(疯狂战斗)和トレジャーハンター(宝物猎人)。斗技场所有的战斗都不能使用道具，无法获得经验值、钱、道具(不能偷盗)以及Grade。

トレジャーハンター

在指定时间内完成战斗就能获得指定的物品，同样分为单人战和团体战。这里可以选择指定的项目去战斗，分别有ざっくざく武具バトル、ざっくざくアクセリーバトル、お役立ちアイテムバトル、食材チケット大会(限单人战)和传说の武具大会(限单人战)。宝物猎人的奖励一般是随机的，不过奖励品一般是成套的，比如一套加能力的草药等。传说の武具大会只奖励一件武具(都是顶级的)，可能是武器也可能是防具，并且随机确定是谁的。







觉醒率100% 本作在斗技场的宝物猎人这个项目中可以无限取得加武器能力的道具，所以像觉醒率这种能力很快就能达成100%，一些比较强的觉醒能在战斗中100%发挥是很恐怖的。

传说の武器大会部分奖品

ガルディオス(ヴェイグ)

斩击725 打击679 术击173 FG189

アルティメティッド(ヴェイグ)

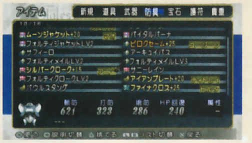
斩击150 打击150 术击225 FG800

魔枪ブラッドペイン(ユージーン 触媒武器)

斩击751 打击497 术击367 FG25

指差し棒(ユージーン)

斩击50 打击200 术击80 FG120



圣杖ユニコーンホーン(アニー 触媒武器)

斩击0 打击0 术击0 FG666

カイザーギアス(ティトレイ)

斩击500 打击500 术击317 FG0

ウォルトナックル(ティトレイ)

斩击250 打击555 术击153 FG100

フォルティ系列～シリーズ系列Lv2(共通)

基础能力比フォルティ系列装备高出50

フォルティ系列～シリーズ系列Lv3(共通)

基础能力比フォルティ系列装备高出100

バトルマニアックス

顾名思义就是连续战斗，这里分为单人战(シングルバトル)、团体战(チームバトル)以及双人战(タッグバトル)。有初级战(3连战)、中级战(5连战)、高级战(7连战)以及最后的マニア级战斗(10连战)。所有战斗的顺序和出场的怪物以及奖品都是固定的，所以只要有一定能力和装备就可以轻松获胜。推荐在70以上挑战高级以上难度。



单人战

由于每个角色的记录不通用，都必须从初级开始打，其中初级和中级战比较简单，这里就不登出其相关资料(以下同)，但每个人的マニア级战斗胜利后可获得对应的称号和次强武器。另外补充一点，マニア级的战斗非常恐怖，由于不能使用物品，HP很难回复，最后几场和宝箱怪的战斗，即便是100级的人也容易被秒杀，能用アニー取得最强称号的人绝对算得上是动作游戏达人。



高难度怪物一览	
1	バンドファング、グルームレプティル、ハウボーン
2	トライペント、ヒースインセーク、スコアーブ
3	ルビナスマテル、ライブフラクト×2
4	ヴェスパ×2、ヘリアント
5	ジラステイル、サルテイペンギン、ネゴーモ
6	ドラステイル、ギル、フィズシェルド
7	クロウマー、バンシール、ガレブティック
获得奖励：ダイコンチケット×2、キュウリチケット×2、レタスチケット×2、トマトチケット×2、10000	

マニア难度怪物一览	
1	ドラステイル、ギル、フィズシェルド
2	クロウマー、バンシール、ガレブティック
3	リーピンペン、スースー、アクラナッツオ
4	ヴァピルス、ラスザウラー、パルティ
5	テンブラー、デリヴァール、ハックアーマー
6	ライゾム×2、ファーオスト
7	ライゾム×2、ラスザウラー
8	ハーマッス、アルケプター、ディファート
9	デリスト、ディクイヴァー、アルボックス
10	ダブファンガー、デリスト、ディファート
获得奖励：对应称号(初次获胜)、对应武器、20000	



迪特雷·克劳威

团体战

选择4人为一个小队进行团体战，难度较个人战偏低。可以根据个人的爱好随意搭配，不影响奖品的获得。



高难度怪物一览	
1	バンドファング、グルームレプティル、ハウボーン、クォーツォルブ×2
2	トライペント、ヒースインセーク、スコアーブ、ネートスコルブ×2
3	ルビナスマテル、ライブフラクト×2、モルターブ、マニブドール
4	ヴェスパ×2、ヘリアント、ラディーキャベル×2
5	ジラステイル、サルテイペンギン、ネゴーモ、ボルティーブ×2
6	ドラステイル、ギル、フィズシェルド×2、グライズブラー
7	クロウマー、バンシール、ガレブティック、フォリベル×2
获得奖励：グレーブグミ×3、アワーグラス、2500、称号"ブラボーナイツ"(只有出场的人才有)	

マニア难度怪物一览	
1	ドラステイル、ギル、フィズシェルド×2、グライズブラー
2	クロウマー、バンシール、ガレブティック、フォリベル×2
3	リーピンペン、スースー、アクラナッツオ、マーロンエイプ×2
4	ヴァピルス、ラスザウラー、パルティ、トルドアイビー×2
5	テンブラー、デリヴァール、ハックアーマー×2、パウミー
6	ライゾム×2、ファーオスト、ディクイヴァー、スケリッチ
7	ライゾム×2、ラスザウラー、レンメデュズ、アルボックス
8	ハーマッス、アルケプター、ディファート×2、スティアーファルク
9	デリスト、ディクイヴァー、アルボックス×2、ラーブクレイドル
10	ダブファンガー、デリスト、ディファート×2、ラーブクレイドル
获得奖励：金のフォルス、バターチケット×3、ミルクチケット×3、チーズチケット×3、5000、称号"カレギアナイツ"(只有出场的人才有)	

双人战

2个人为主的协同作战，在高难度下，非常讲究搭配，后期的体力、术防御非常重要，很多时候都是由于HP不足才导致全灭。



高难度怪物一览	
1	バンドファング、グルームレプティル、ハウボーン、クォーツォルブ
2	トライペント、ヒースインセーク、スコアーブ、ネートスコルブ
3	ルビナスマテル、ライブフラクト×2、モルターブ
4	ヴェスパ×2、ヘリアント、ラディーキャベル
5	ジラステイル、サルテイペンギン、ネゴーモ、ボルティーブ
6	ドラステイル、ギル、フィズシェルド×2
7	クロウマー、バンシール、ガレブティック、フォリベル
获得奖励：ライフボトル×3、オールディバイド、5000ガルド	

マニア难度怪物一览	
1	ドラステイル、ギル、フィズシェルド×2
2	クロウマー、バンシール、ガレブティック、フォリベル
3	リーピンペン、スースー、アクラナッツオ、マーロンエイプ
4	ヴァピルス、ラスザウラー、パルティ、トルドアイビー
5	テンブラー、デリヴァール、ハックアーマー×2
6	ライゾム×2、ファーオスト、ディクイヴァー
7	ライゾム×2、ラスザウラー、レンメデュズ
8	ハーマッス、アルケプター、ディファート×2
9	デリスト、ディクイヴァー、アルボックス×2
10	ダブファンガー、デリスト、ディファート×2
获得奖励：ウッチャリグミ×2、アワーグラス、エリクシール、12000、称号"最强タッグ"(只有出场的人才有)	

玩后感

相对PS2版上的诸多BUG，本次已经全部修正，而且还把人物在地图上跑动的速度加快了。重新制作的世界地图比原来的世界地图要好很多，充分利用PSP宽屏的每个地方，非常体贴。战斗的按键也有部分重新设置，对于老玩家需要有一定的时间去适应。总的来说，本作绝对是PSP上比较成功的传说移植作品，不管大家有没有玩过PS2上的本作，拥有PSP的玩家就应该尝试一下，它绝对不会让你失望的！

©いのまたむつみ ©NBGI

网球大师集训现在开始！

SEGA SUPERSTARS tennis

同《大乱斗X》一样，这款世嘉公司出品的网球游戏也是打着明星牌的作品，相信玩过这款游戏的玩家已经对其本身的高素质有所认知。尽管游戏中的角色是来自世嘉公司各款经典游戏的角色而非现实中的网球赛手，但游戏中对网球比赛的还原度还是相当高的，多种多样的游戏模式和众多的隐藏要素更是让游戏拥有了足够的耐玩度。如果你对这款游戏足够有爱，并且尚未发掘出游戏中的全部乐趣，那么不妨参考一下本篇研究，小炎将在这里毫无保留地讲述自己的游戏心得。

文 炎骑士 美编 NINA

研究中心 RESEARCH CENTER

世嘉超级明星网球	SEGA	体育
Sega Superstars Tennis		美版
2008年3月18日	1～4人	49.99美元
对应多机种 Wii、PS2、PS3、NDS、X360		对应玩家年龄：全年龄

Wii

针对角色的能力展开合理的战术



为了让游戏更加耐玩更加有深度，加入这款作品中的角色被赋予了各种不同的独特能力。游戏中的角色按照其在原作中的特点被分为了速度、技巧、控球、均衡以及力量等五种能力。速度型的选手拥有灵活的跑位，善于应付多变的球场局面；技巧型选手可以配合左右键使出夸张的弧线球；控球型选手在处理较为棘手的战局时较为得心应手；均衡型选手在对付各种类型角色的时候都能够有较为稳定的能力发挥；力量型选手同场拥有较强的爆发力，高速的扣杀球往往可以一招制胜。



针对这五种不同的角色类型，玩家可以在游戏中有针对性地选择自己的选手。特别是在全明星模式中的各个关卡里，由于对手几乎是固定的，所以一旦发现自己当前角色处于下风，就要立即更换角色的能力类型，以便更好地制约对方。

将必杀技研究到底



不同于普通的网球游戏，本作中的每一个角色都具备独有的必杀技。发动必杀技后，不仅击打出去的球会以出其不意的轨迹运动，对手的场地上还会出现一些干扰比赛的元素，通过必杀技拼分是赢得比赛的必备技能之一。当然，想方设法接住对手发射的必杀球也是十分重要的，对于这方面并没有特别的诀窍，只能通过在实战中不断摸索总结，直到熟悉每一个角色的必杀技特点。

发球与接球的技巧

尽管是以虚拟游戏角色为题材的网球游戏，但本作中对网球比赛的还原程度还是很高的。游戏中同样有球速的设定，玩家挥动手柄的力度、接球的位置角度以及接球的时机都将左右球速的变化。玩家在发球时，如果能够把握好时机在表示蓄力的五颗星全部被填满的一刹那发球，就能获得最高的球速。通常情况下，球速越高，对方失误漏球的几率就会越大，发球的时候让对手失误就能够形成ACE球的局面。如果玩家在自己的发球局中能够接连发出ACE球，胜利拿下发球局后将会令玩家获得极大的主动权。



游戏角色能力一览

角色名	能力属性	出现条件
Sonic	速度	初始状态可选用
Shadow	速度	在"Sonic The Hedgehog"舞台中完成关卡"Tournament Doubles"后出现
AiAi	技巧	初始状态可选用
MeeMee	技巧	在"Super Monkey Ball"舞台中完成关卡"Tournament Singles"后出现
NiGHTS	均衡	初始状态可选用
Reala	均衡	在"NiGHTS"舞台中完成关卡"Tournament Singles"后出现
Ulala	控球	初始状态可选用
Pudding	控球	在"Space Channel 5"舞台中完成关卡"Tournament Singles"后出现
Beat	速度	初始状态可选用
Gum	速度	在"Jet Set Radio"舞台中完成关卡"Tournament Doubles"后出现
Amigo	力量	初始状态可选用
Alex Kidd	控球	在"Alex Kidd"舞台中完成关卡"Tournament Singles"后出现
Tails	技巧	初始状态可选用
Gilius	力量	在"Golden Axe"舞台中完成关卡"Tournament Singles"后出现
Dr.Eggman	力量	初始状态可选用
Amy	均衡	在"Sonic The Hedgehog"舞台中完成关卡"Tournament Singles"后出现

游戏中的角色共有16名，全部出自世嘉本公司的知名游戏作品。不过，这其中一半的角色是以隐藏的方式存在于游戏之中的，玩家需要通过在全明星模式中反复挑战各个舞台中的关卡才能让这些隐藏角色出现。至于全明星模式中所属各个舞台下的关卡，则是以任务更新的方式依次出现的。游戏中，玩家在小关卡中的表现被分为多个级别，最高为AAA级，最低为E级，只要以A级以上评价完成当前的关卡，任务就会更新。

需要指出的是，全明星模式下的舞台同样也是以隐藏的方式存在的，玩家在初始阶段必须从现有的舞台开始发起挑战，只要不断完成关卡，就可以解锁新的舞台。在完成一个个小关卡的同时，诸如原作经典曲目、可选场景等等要素也会逐个开启，只要玩家反复进行挑战，循序渐进，就可将所有的隐藏要素解锁。



©SEGA

东临碣石，天下布武！



这次游戏可以使用的角色多达92人，单是把这些角色的全部特技练出来都得相当长的时间，更别说为这些角色合好兵器了，再加上本作又增加了合体技、援护攻击、武器炼成等全新要素，要想圆满的话估计至少得100个小时。本作的关卡从质和量来说都远胜上一代，而且还引入了很多历代的经典音乐，光荣的诚意真是天日可鉴。不过考虑到本作的性质是续作而非猛将传，做出这么大的变化也是情理之中的。想打发无聊的时间么？本作绝对是PS2玩家的不二选择。

文 纱迦　美编 NINA

无双大蛇　魔王再临	Koei	动作
PS2　无双 OROCHI　魔王再临		日版
2008年4月3日	1～2人	6800日元
无对应周边		对应玩家年龄：12岁以上

通关时间：故事模式约4个小时。

基础篇

游戏模式

故事模式

ストーリーモード。本作的故事模式分为魏、蜀、吴、战国和远吕智这5条路线，每条路线都有8个章节，不过废除了前作关于外传的设定。将任意一条路线通关后，就可以于该路线中使用任意已出现的角色来挑战。而只要将5条路线全部完成，就可以使用除真远吕智外的全部角色。

演剧模式

ドラマティックモード。这个模式收录了28个彼此独立的关卡，性质和前作的外传有点类似。演剧模式强调剧情，在这里会看到很多搞笑的故事，部分关卡的难度要比故事模式和自由模式高，很有一打的价值。不过演剧模式每个关卡中可以使用的角色是固定的，不能更换，这点比较令人失望。

游戏设定

オプション。除了正常的游戏设定以及存档读档外，武将能力初期化也是在这里进行的。值得一提的是本作在战前准备画面中按△键，即可进入设定画面，这是一个非常方便的设定。

自由模式

フリーモード。可以用任意角色挑战任意关卡，不过关卡依然是按路线来分类的。除了少点开头结尾的剧情交代外，自由模式和故事模式相比并没有什么优势可言，而且不能保存玩家的队伍设置，选择起来又要多费一番手脚。

对战模式

バーサスモード。在此模式下可以与朋友进行对战，对战的规则有4种：总力战、胜拔战、疾驱、击坠。具体情况在200期杂志的"前线狙击"栏目里有介绍，因为本模式和隐藏要素无关，这里就不花太多笔墨去介绍了。已经厌倦了和朋友合作过关的话，推荐来此模式分个高低。此模式下有两名特别角色可以使用，他们是百百目鬼和牛鬼，当然前提是玩家已经打出了这两名角色。



生存模式

サバイバルモード。在生存模式中，每打败一支队伍，我方角色的体力就会得到部分恢复，而无双槽的状态会自动继承于上一场战斗。生存模式中各角色的能力是固定的，而玩家遇到的队伍会越来越强，而我方只要有任何一人体力为零就算失败，因此一定要注意适时换人，而且待机角色的无双槽是会自动恢复的。

在生存模式中，如果能将对手击出场外也算胜利，在后期敌人能力越来越强的情况下，活用出场技会令战斗轻松很多。在生存模式中同样可以使用百百目鬼和牛鬼这两名角色。玩家结束战斗后会得到一定数量的累计经验值作为奖励，除此之外就不和任何要素有关了。

画廊模式

ギャラリー。在这里可以观看目前获得的壁纸、武器和动画。最后Mobile JOY是用来和日本手机联动，联动后可以取得部分隐藏要素，当然中国玩家就不用想了。

游戏中每位角色都有6张壁纸，其获得条件分别是：可以使用该角色，练完该角色的特技，该角色的熟练度分别达到20、30、40、50。在已取得壁纸上按△键，可以将其设定为游戏的壁纸。

在"壁纸一览"的"他2"一项中，还有3张特别壁纸，其取得条件分别为：故事模式全关卡通过、演剧模式全关卡通过、故事模式和演剧模式全关卡全难度通过。

难度设定

本作共有4个难度：简单、普通、困难和激难。不过本作的难度经过了大幅修正，即使是在激难难度下，敌人也很难秒杀玩家。因此玩家完全可以尝试低等级挑战高难度，部分强者只要二十来级就可以挑战激难难度了，持有顶级兵器的角色更是可以一上来就进行自我挑战。

在不同难度下打过的关卡，电脑会以CLEAR进行标明。如果一个关卡的4个难度全部通过，则整个关卡图标都会标明CLEAR。全关卡全难度通过是玩家的终极目标，如果玩家想挑战这个目标的话，建议第一遍游戏从最低难度开始，可以轻松练级、练特技、练熟练度。不过要想打出好武器的话就非得高难度不可了，要想打出最强的4级武器，至少要在困难难度才有可能。

注目！ 演剧模式的28个关卡并不能直接选择，在游戏初期只能选择3关，其他关卡需要满足特定条件才能使用。不过具体条件目前尚不明朗，从已有的资料来看，其出现条件多种多样，有的关卡与特定角色的等级和熟练度有关，有的关卡与打过的关卡有关。总的来说比较复杂，一有准确情报我们会立刻为大家献上。

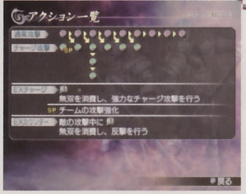
新手指南 1.先将所有故事模式通掉；2.优先练出运上升、经验值增；3.素材优先取得；4."耗巨资"打造一名最强的武将，给他/她装天舞，这样就可以带着其他角色去激难难度刷武器。

©2008 KOEI Co.,Ltd.All rights reserved.

动作篇

操作方法

□	通常攻击
△	蓄力攻击
×	跳跃/上马/下马
○	发动无双技/蓄无双槽
L1	防御
R1	类型动作
L2	逆时针换人
R2	顺时针换人
SELECT	呼唤马匹
START	打开情报画面/跳过事件动画
左摇杆	控制角色移动
右摇杆	转动视角
R3	切换大小地图



本作的操作方法和前作只有细微的区别，比如这次三国武将再也不能在骑马时按△跳跃了。而马上可以换人了。至于具体到每个角色的变化就更多了，这里就不一一列举了。

攻击方式

和前作一样，本作92名角色的攻击方式可以分为4大类，出招表可以在チーム情报的アクション一览中察看。各角色一开始只能使用部分招式，在达到指定等级后才能逐渐学会新的招式。

已在前作中登场过的79名角色，其招式和前作比起来没有变化。但不少招式的判定、属性都有重新修正，因此即使是老玩家也必须重新掌握。另外和前作一样，部分角色拥有隐藏技，如曹丕在C2、C4、C5、C6后按□出玉等等，这些都需要玩家在实战中自行摸索。

在去年秋天推出的《战国无双2 猛将传》中，增加了6名新角色，全部角色都增加了一个新的蓄力攻击。本作同样引入了这6名新角色，不过全部战国武将的新蓄力攻击都没有引入，算是一个不大不小的遗憾吧！

无双技

本作的无双技有两套不同的系统，即《真·三国无双》的无双乱舞+《战国无双》的无双奥义。这两套系统的设定与原作基本相同，不过由于取消了《战国无双2》中的3段设定，因此除了无双奥义发动后松开○键可以自由行动这一点之外，两套系统可以说是没有什么区别。

血红时发动的真·无双乱舞和无双秘奥义均自带炎属性。另外双打时当1P和2P接近时，双方按○键就可以发动合作无双，合作无双同样自带炎属性。

无双爆发

在无双乱舞或无双奥义发动的状态中，按L2或R2换人后立刻按○发动无双技，就可以使出名为"无双爆发"的新技巧。和普通无双技比起来，无双爆发将根据队伍构成来附加属性，因为队中有3人，所以最多可以实现3人连放。

队伍构成	附加效果
力型角色2人以上	分身
速型角色2人以上	神速
技型角色2人以上	吸生
力速技各1人	阳

无双爆发需要消耗掉多人的无双槽，而且对操作有一定要求。相比之下本作新增的合体技明显要实用得多。

援护攻击

当玩家操纵的角色受到攻击之时，如果待机的角色无双槽全满的话，输入L1+□/△就可以发动援护攻击，□和△对应不同的角色。援护攻击发动后待机角色会出现在玩家身边解围，玩家操作的角色会进入短暂的无敌状态。



援护攻击虽然威力很小，但是允许输入指令的时间非常宽松，而且发动后能够有效地避免玩家被敌人连续进攻，因此实用性非常高！有了这一点，即使是非技型角色的高难度下的生存率也会大幅增加。不过援护攻击要求待机角色无双槽全满，而且使用援护攻击后待机角色的无双槽会有损耗。拥有天阵的话，只要待机角色的无双槽达到一半就能发动援护攻击，安全系数大幅增加。

角色类型

玩过前作的玩家想必对角色类型(ATTACKER TYPE)已经非常熟悉了，这个系统是这个系列最为重要的系统之一，而且本作也对前作的设定进行了部分修正。为了照顾新玩家这里就再强调一遍吧！

游戏中的92名角色被分为力、技、速3种类型，每个属性都有独自的类型动作和特殊能力。特殊能力是天生具有的，而类型动作是以R1键发动的技巧。各武将所属的角色类型除了可以在情报画面中查看之外，也可以用颜色进行区别。力为红色，技为黄色，速为蓝色。而各角色的类型动作和特殊能力同样可以在チーム情报的アクション一览中察看。



力(パワー) 类型动作 必杀技 特殊能力 超级护甲

由R1发动的必杀技要么威力极大，要么能带来强劲的附加效果，但要消耗无双槽。超级护甲可以让角色在挨普通攻击和弓箭时没有硬直，从而能够从容地使展各种攻击。



力型角色在高难度下凭借超级护甲的效果，在受到攻击时可以选择与对手死拼，也可以选择忍痛逃走。对于有着高威力的必杀技的角色，对上强敌时可以先让他上场耗掉对手大半体力，再换其他角色结束战斗。

本作中，大部分力型角色的必杀技的无双消费量变大，但威力也增加了。前作中部分判定有问题的角色(如马超、远吕智)的必杀技，这回连攻击范围也扩大了。

速(スピード) 类型动作 独有技 特殊能力 空中冲刺、跳跃取消

速型角色拥有R1、左摇杆+R1两种独有技，这两种独有技可以接续在其他攻击之后。跳跃取消则对大部分地面攻击均有效。空中冲刺的使用方法是在空中按×，发动过程中完全无敌。

活用跳跃取消和独有技取消，既可以组合出威力强大的连续技，也可以用来取消收招的硬直，这也是速的精华所在。

本作中，R1可以被左摇杆+R1取消，但左摇杆+R1却不能被R1取消，这对速型角色来说是个打击。不过好消息是部分角色(如庞统、伊达政宗)可以跳跃取消的技也增加了。



技(テクニック) 类型动作 EX蓄力攻击、SP攻击 特殊能力 会心一击、特殊反击

所谓的EX蓄力攻击，是指将原来的□△组合攻击中的△换为R1，由此可以变化出威力更高、判定更强的EX蓄力攻击。在出招表中可以看到特定蓄力攻击后打着SP字样，这表明该段蓄力攻击如果用R1取消的话，会变化为与原来不同的全新技巧，即SP攻击。



对空中的敌人施以蓄力攻击或EX蓄力攻击时，必定会发动威力更大的会心一击。而在地面受到敌人攻击时按R1，便可发动全身无敌的反击技。但是EX蓄力攻击和特殊反击都会消费无双槽，无双槽不足的话则无法发动。

在本作中，对于部分无属性的蓄力攻击，如果改用EX蓄力攻击的话，一般都会附加属性。

卑弥呼 小LOLI的招式实在令人想起《沙罗曼蛇》。满天弹幕在她的特殊技的强化下更加厉害，远近作战俱佳。即使初期无像样的武器时，也能凭借其C1的高连击数进行有力的远战。

合体技

当玩家操纵的角色处于红血重伤且无双槽全满的状态时，只要同时按下L2+R2，就可以发动同组三人的合体技。合体技一般都是三名角色分开攻击，最后合力使出最大一击。合体技不仅威力大，而且发动时附加属性，打完后敌人多处于浮空状态，可以继续追打。



如果玩家的队伍是特殊组合的话，会有对应的专用合体技。专用合体技发动后，画面上出现的特写画面会有所不同，接下来的攻击方式也会有变化。目前已知13种特殊组合，不过专用合体技未必就比普通合体技好用。

合体技名	角色
仙界三英	伏羲+女娲+太公望
君主之守人	森兰丸+周泰+典韦
三忍者	风魔小太郎+服部半藏+女忍者
造反者	吕布+魏延+明智光秀
天下无双	吕布+本多忠胜+远吕智
妖艳之美姬	浓姬+甄姬+妲己
桃园三杰	刘备+关羽+张飞
三国君主	刘备+曹操+孙坚
孙氏三兄弟	孙策+孙权+孙尚香
战国三霸者	织田信长+丰臣秀吉+德川 家康
火器的名家	杂贺孙市+伊达政宗+德川家康
神弓手	黄忠+夏侯渊+稻姬
天下鬼才	诸葛亮+周瑜+司马懿

特技

和前作一样，本作的每位角色都可以学会3～4种特技，只要在战斗中满足特定条件就可以学会。这个"特定条件"可以在チーム情报的特技习得情报中察看。特定条件只有杀死指定人数的敌兵、武将或敌兵+武将这3种，不过有时会附加一些限制条件，如限时内完成、不能使用消耗无双的技巧、体力要维持在一定程度之上等等。

各角色习得特技的顺序不能改变，而规定的条件也必须由该角色一人完成才能习得。但是所有已习得的特技，全部角色都可以装备。游戏中一共有18种特技，数量与前作相同，不过由于本作可以使用的角色增加了，全部特技的上限都有所增加。

单看每个特技的条件都不难，但92个人的大工程相当耗时。幸好Koei非常照顾玩过前作的玩家，只要你的记忆卡中有前作的记录，那么在开始新游戏时会问你是否与前作记录联动。联动之后全部武将的第一项特技均处于已习得的状态，至少省去了玩家打31仗的时间(因为一场战斗最多只能让3个人各学1项特技)。

属性

本作的属性(游戏中称为效果)和前作如出一辙，只是细节设定上有细微区别。所有的属性都只会在特定的蓄力攻击中生效，而不是所有的蓄力攻击都带。蓄力攻击按属性可以分为"可带武器属性"、"自带固定属性"和"不带属性"这几类，还有"自带固定属性和武器属性"和"能带部分属性"的情况。如甘宁的C5为自带固定属性(炎)，这种攻击就不能附带武器属性。不过总的来说大部分蓄力攻击都是可以附带武器属性的。

本作和前作比起来，在招式设定上最大的变化就是大部分角色的C1、C2都不能带武器属性，这使得很多角色的实力都有所下降。另外前作中不带属性的光圈式攻击(如吕布的C3结束式)，在本作中变成可以附加属性，这又使得部分角色的实力大增。

具体到每个角色的话，这样的改动就更多了。如前作凭借全带属性的C4而排名三甲的关平，在本作中改成C4出全后的最后一刀才带属性，杀敌效率狂跌不止。因为时间和篇幅的关系这方面的改动就不多说了，因为要说的话就是92个角色的性能分析了。

炎	使敌人着火，在火消失之前一直徐徐减血，但敌人已被冰冻时炎不能发动。本作的炎属性威力比前作有所上升，有可以使对手长时间浮空的招式的人推荐。
冰	40%几率将敌人冻住，冰冻时间约为4秒，冰冻中有伤害加成，10级冰约加成60%。不建议与破天、炎并用。
雷	对敌人造成雷击，有伤害附加，并且能电到旁边的人。像打晕、打后仰这类不能将对手打浮空的招式带雷，能使敌人变成麻痹倒地状态；能浮空的招式带雷，则会使敌人变成原地小浮空状态(此小浮空不可空中受身)，由此可以派生出许多原先不成立的连续攻击，但要注意，像立花C5、C6，信长C3-3，远吕智C1-1等部分招式依然会打出本来的状态，即敌人就算中雷也不会出麻痹倒地或原地浮空。
阳	令敌人无法防御，并给予很小的固定数值的追加伤害。属于武器上必装的属性之一。
斩	1/4几率令敌兵即死，并按敌将的当前体力给予一定百分比的追加伤害，1级斩约为1%，10级斩约为10%。属于武器上必装的属性之一。
吸生	吸收敌人的体力。本作因为敌人的攻击力下调明显，不如省出吸生的位置给其他属性，改装特技连击进行回复。
吸活	吸收敌人的无双。本作的吸活效果下降了，必须搭配各种回复无双的手段才能发挥应有的作用，仅对部分角色推荐。
破天	对已经浮空或跳在空中的敌人追加伤害，10级破天约追加60%左右。与冰并用时不太好，与雷并用有时很有效。
勇猛	对敌将的攻击力上升，10级勇猛约追加40%左右。可以与极意并用，属于装了不亏的属性。
旋风	打击类招式的判定线变长，10级旋风是判定线2倍。小部分武将的一些招式装了无效，此外对效果类招式无效。
分身	攻击时出现分身，多打一下，本作分身比前作有所减弱，分身的那下很多属性都不能带了。注意效果类招式带分身不会多出一次效果，因此像岛左近、远吕智这种属性招全是效果类的就不要带分身了。
神速	攻击速度加快。前作因高等级神速导致部分招式判定有误的BUG，本作修正了许多。许多武将需要装，但多少级要视招式的接续等因素，并不是一定要10级才最佳。
极意	攻击力上升。可以与勇猛并用，加成伤害也和勇猛差不多(只不过极意不光对武将有效)，属于装了不亏的属性。
背水	体力越少，攻击力越强。因为风险过高，不推荐。

战术 战术是本作新增的系统。每个武将都有一种战术，满足条件后即可发动。每名武将一场战斗只能发动一次。

号令	我方全军士气上升	击败5名敌将
防栅	我方总大将的防御力增加	完成百人斩
舞い	我方全军的体力和兵力回复	开战10分钟后击败敌将
齐射	我方全军的弓箭火枪威力上升	击败两名敌将
对决	我方全军受到敌人的伤害下降	完成三百人斩

战斗篇



角色能力

本作中角色的能力只有5项，即：体力、无双、攻击力、防御力、素早さ，当然在实际游戏中还有多项隐藏数值。角色能力可以在チーム情报中察看。



角色类型	分为力、速、技3种，不可改变。
Lv	等级。最大99级。
造型	每位角色有3种造型，在角色选择画面中按△可以改变。
经验值	累积到一定程度后会升级，49级之后固定为2720点升级。
体力	战斗变为0时GAME OVER。
无双	关系到无双技和部分角色的类型动作的发动。
攻击力	角色的攻击力。
防御力	角色的防御力。
素早さ	影响角色的移动速度和跳跃高度。
熟练度	与防御力有关。

经验值获得表

一般兵	6
队长	15
一般武将	300
无双武将	600
总大将	900

玩家只要不断升级，就可以令体力、无双、攻击力、防御力、素早さ这5项基本数据提升。当角色等级达到99级后，全能力都会变满。在战斗中打倒敌兵敌将都有经验值可拿，打倒部分敌将后还会出现增加经验值的道具。而在过关后，会根据玩家的过关时间和杀敌数再赠送一定的经验值，这部分经验值被称为"储备经验值"(ストック经验值)。储备经验值是全角色共通的，通过兵舍画面中的"经验值振分"选项可以提升任意角色的经验值。另外储备经验值也是武器融合的必要费用。

熟练度

本作的熟练度影响的是武将的防御力。熟练度上限为50，提升至上限后武将受到的伤害大约会减少一半。玩家只要不断杀敌就能令熟练度增加，每杀500人就能增加1点熟练度，而杀1名武将等于杀100人。



熟练度还与武将的服装和壁纸有关。前面已经说过了，当熟练度达到20、30、40、50时，各会开启一张壁纸。熟练度达到10时，可以使用该角色的第3套服装。本作第3套服装尽管大部分都是之前出现过的，但和前两套比起来算是全新的造型，绝非染色版那么简单。这点还是比较让人满意的。



太公望 太公钓鱼，招招钓鱼。招式很有特色，当神速弥补了其出招慢的缺点后，他的各种强力范围技无疑便成了清兵打将的利器，配合爆裂八卦(按R1键)更是锦上添花。

武器改造



武器改造是本作最重要的系统。本作不但可以在武器上装备8 种属性，而且允许玩家在武器上再“炼成”3种能力，由此产生了更多逆天的效果！任意两把武器进行融合时，都可以选择是否增加空格和攻击力，但属性和能力只能从两把武器本身具有的属性和能力进行选择。每种属性的最高上限都是10级。增加攻击力、空格以及融合属性都需要消耗储备经验值，融合能力则不需要。

通过武器融合可以把两把武器的属性融为一体。融合时首先要选择一把武器作为本体，之后再选择另一把武器进行融合。融合结束后，本体可以保留下来，而第二把武器将会消失。每位武将都有4个不同级别的武器，4个级别的武器基础攻击力有明显差异。

武器炼成则首先需要有对应的素材，本作的素材是以贵重品的方式在游戏中出现的，玩家必须以特定的方法才能打出素材，不过对难度没有限制。素材不是消耗品，一旦入手，永远拥有。

武器炼成能力共有15种，每种能力都要求玩家拥有1～4种素材以及对应的属性才能炼成。素材虽然不是消耗品，但属性却是消耗品。也就是说，每炼成一个能力，就得消耗一把武器。武器上附加的能力不可能正好是该能力要求的那几种属性，因此玩家还得按照要求先合出满足要求的武器。

已取得的武器炼成能力是独立存在的，玩家可以通过“武器改造”中的“炼成能力融合”将其合成到任意一名角色的任意一把武器上，但这个过程是不可逆的。如果想炼成一个有8种属性且3种能力的神兵利器，耗费的时间肯定是相当惊人的。

武器炼成能力一览

名称	效果	所需素材	所需属性
兵法	能力上升道具的持续时间增加	炎1	黑曜石
不屈	濒死状态下倒地再起时攻击力两倍	勇猛1	翡翠
旋回	受身变得更加容易	破天1旋风1	琥珀
补给	打死敌兵时有一定几率掉下桃子	吸生1吸活1	萤石
狙击	弓箭和火枪的威力上升	勇猛1神速1极意1	金
天活	无须血红重伤即可发动真・无双乱舞和秘奥义	炎1分身1雷1	玛瑙
天阵	无须血红重伤即可发动合体技	炎1旋风1分身1极意1	金刚石
湾曲	受到的伤害减少	阳1吸生1旋风1背水1	孔雀石
顽强	蓄力攻击中不会被打断	冰1吸活1勇猛1分身1极意1	青玉+白玉环
飞龙	蓄力攻击可以用跳跃取消	斩1破天1分身1神速1极意1	水晶+神行符
金甲	受到弓箭和火枪的攻击时，不会出现硬直	雷1斩1吸活1分身1神速1背水1	红玉+定风珠
连携	待机角色的无双槽只要有一半，就能发动援护攻击	冰1破天1勇猛1旋风1分身1神速1	定海珠+阴阳珠+吸魂砂+混天绫
赋活	无双槽自动回复	炎2阳2吸生2吸活2旋风2神速2极意2	风火轮+勾玉+神气环+龙の首の玉
再生	体力为零时，拥有一次复活的机会	冰2阳2吸生2吸活2旋风2分身2神速2背水2	朱雀翼+青龙胆+白虎牙+玄武甲
天舞	无双槽全满时所有攻击均附加属性	炎2冰2雷2阳2斩2吸活2勇猛2极意2	蓬莱の玉の枝+佛の御石の钵+火鼠の皮衣+燕の子安の贝

合流与联合

当玩家接近我方任意一支部队时，就会发生合流。处于合流状态时，玩家的体力将会不断上升。当玩家离开这支部队时，合流将自动解除。

同样的，当玩家接近第三方势力时，就会发生联合。联合发生后，玩家的体力同样会不断上升。联合的解除条件是第三方势力被消除，基本上不用过于担心。当合流与联合同时发生时，两者的辅助效果可以叠加。

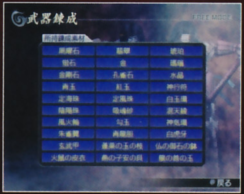
素材篇



素材在本作中有着重要地位，它关系到各种武器炼成能力的取得。玩家必须按照特定方法，才能拿到素材，不过使用角色和难度没有限制，故事模式和自由模式均可。满足条件后会出现贵重品发现的信息，此时玩家可以查看情报履历来确认详细位置，之后来到指定地点击破箱子回收即可。

在战前准备画面中，如果本关有素材，会给出素材获得方法的提示。此外玩家还可以进入画廊模式确认每种素材的获得方法的提示。要想查看目前已取得的素材，可以在兵舍画面中进入武器改造的武器炼成，然后按△键即可看到。

注意，如果玩家使用的角色在战场上本来就有登场，电脑会将该角色换成其他武将。例如在拿神气环的时候，玩家需要将岛左近护送至地图右上方。如果玩家使用的角色中有岛左近，则电脑会让山本堪助来代替岛左近的位置。



黑曜石

关卡：远吕智传一章　小田原城之战

方法：迅速占领南砦

开战后立刻把眼前南砦的敌将全灭即可，没有任何难度。

翡翠

关卡：蜀传二章　杂贺之战

方法：迅速占领东砦

开战后立刻把眼前东砦的敌将全灭即可，难度约等于零。

水晶

关卡：吴传三章　南中之战

方法：两次火计均迅速成功，并击破庞统

先一路杀到曹仁处，把敌将清光后会出现火计提示。此时把黄祖引过来会引发第一次火计。之后再帮助孟获到达新的地点并清光该处的敌人，就会开始第二次火计准备。来到曹彰处会引发第二次火计，之后灭掉庞统就可以了。

琥珀

关卡：魏传二章　汜水关之战

方法：在夏侯兄弟未败走的情况下，完成火计并击破陈宫

开战后先沿着路往上杀过去，待夏侯渊开始往火计地点移动时，一路跟随他扫清道路。火计成功后把地图中央的敌将全灭，吕布会下令进军，此时再消灭陈宫就可以了。

吸魂砂

关卡：远吕智传五章　江户城之战

方法：击败所有伏兵后进入天守上层

在进入天守前先把外面的所有敌人消灭，直到把稻姬那一批敌将也杀光，之后就可以进入天守，干掉伊达政宗后贵重品就会出现。

萤石

关卡：吴传二章　金崎之战

方法：在周瑜、小乔未败走的情况下，快速掩护小乔诱出董卓

一开始随便打，待小乔开始移动后迅速帮她扫清前进道路上的障碍。小乔来到指定地点后就会诱出董卓，同时贵重品出现。

金

关卡：战国传二章　冀州之战

方法：击破全部增援和援军

只要一路上追随妲己，就可以碰到全部的增援和援军，将其全灭即可。其中有部分敌人可以不杀，不过保险起见还是杀光比较好。

玛瑙

关卡：远吕智传二章　成都之战

方法：迅速突破成都南门

先杀光南砦的守将，制压南砦，发生关门事件后搜索南砦的四个角，找到工作兵长后将其击破，这样南砦的门就会打开。之后一路杀向成都南门即可。



白玉环

关卡：魏传五章　小牧长久手之战

方法：让庞统的火计迅速成功

开战后先把地图上方的敌将清光，等庞统开始移动后立刻跟随他一路清兵，当庞统到地图中间后迅速消灭中央的敌人，不久火计就会成功。

孔雀石

关卡：魏传三章　贱岳之战

方法：击破5台虎战车，并让袁谭与袁熙投降

先往上消灭5台虎战车并制压中央砦，之后完成保护荀攸劝降袁谭的任务。当袁绍派出姜维前往袁熙处时，把姜维干掉，这样袁熙也会投降。



孙悟空　默认韦驮天靴移动速度的筋斗云走路给人留下深刻的印象，是运动战的好手。招式很有其作为“猴哥”的特色，硬直可用跳跃取消。而C4、C6的棍子自带判定长度2倍，很好地展示了如意棒的伸缩自如。

青玉

关卡：战国传三章 长谷堂救出战
方法：在直江兼续未败走的情况下完成300人斩

难度为零，专心杀人即可。



红玉

关卡：远吕智传三章 川中岛之战
方法：在我方一砦未失的情况下干掉真田幸村

只要开战后直取真田幸村即可，难度近似于零。

神行符

关卡：战国传四章 长坂之战
方法：迅速击败地图右下方的5名敌将

开战后立刻来到地图右下方，将包括前田庆次在内的5名敌将迅速消灭即可。

定海珠

关卡：远吕智传四章 合肥之战
方法：迅速完成断桥任务，再击败张辽和甘宁

首先向北方杀过去。甘宁张辽出现后不久，工作兵长就会出现。立即保护其到目标地点. 在旁边守护一段时间后断桥策略成功，再迅速击破张辽甘宁即可。注意不可先击破二将。

定风珠

关卡：蜀传五章 葭萌关之战
方法：在魏延、关羽未败走的情况下，击破孙悟空的本体

要快速帮助魏延、关羽清光身边的敌将，中途敌人会使用妖术，必须快速击破3个妖术兵长。之后消灭孙悟空的分身，敌本阵就会开门，冲进去干掉孙悟空即可。

阴阳珠

关卡：吴传五章 桶狭间之战
方法：掩护黄盖和石川五右卫门偷袭成功

掩护黄盖和石川五右卫门从地图上方的小道一路杀过去即可，最后把西北砦里的前田庆次干掉就算大功告成。



金刚石

关卡：蜀传三章 长筱之战
方法：迅速叫来陆逊的援军

一开始专心消灭吕布军的前线部队，出现陆逊的援军信息后不久，在其到来的地点会出现敌将曹性和侯成。只要快速击破曹性和侯成，陆逊就会出现。

混天绫

关卡：蜀传六章 小谷城之战
方法：迅速阻止妲己的全部计策，再消灭妲己

按照金吾丸→本丸→中丸→山田山砦的顺序一路杀过去，把遇到的敌将和妖术兵长迅速全灭即可，最后消灭妲己，贵重品就会出现在山田山砦。

燕の子安の贝

关卡：吴传终章 赤壁之战
方法：迅速制压祭坛，再击败妲己和前田庆次

本关最大的麻烦是拖慢现象特别严重，灭火之后会好得多。开战后先要耐心等待我方战船到达，之后就可以迅速制压祭坛。之后待新一批战船到达搭好桥之后，先灭妲己，再杀庆次，贵重品就会出现。



勾玉

关卡：吴传六章 阳平关之战
方法：貂蝉出现后迅速击破

貂蝉会随着吕布军一起出现，位置在地图右上方，出现后迅速击破即可。

神气环

关卡：战国六章 虎牢关之战
方法：迅速制止敌人的3次突击以及火计、幻影兵妖术，并干掉孙悟空

开战后先来到地图左下方奋战，平清盛会在这边发动3次突击，需要击破的目标会在地图上标明。这个间隙岛左近会向右上方移动呼叫援军，保护他一路清兵前进，孙悟空会在半途杀出来，请迅速击破。织田军出现后地图中央会发生火灾，并出现幻影兵。找出两个妖术兵长并消灭后就算大功告成了。

朱雀翼

关卡：远吕智传六章 夷陵之战
方法：迅速消灭敌人的奇袭部队

敌人奇袭部队会出现在火计后，位置是左侧和下方，共4人。有好马的话会轻松很多。

青龙胆

关卡：魏传七章 潼关之战
方法：在我方武将未败走的情况下，击败孙悟空及其手下九将

开战后先将平清盛和另外二将干掉，之后敌人会出现大批增援，其中左上、右上、右下各有3名敌将。将这9名敌将全部消灭一遍后，孙悟空就会出现。把孙悟空干掉即可。9名敌将会因为妖术不断复活，可以不用管他们。注意本关信息极多，如果玩家速度够快的话，杀掉九将得等一阵子孙悟空才会出现。



白虎牙

关卡：吴传七章 山崎之战
方法：在我方武将未败走的情况下，击败孙悟空、司马懿等敌将

开战后先围天王山转一圈，把山上的敌将统统击败，之后司马懿会带队分批进攻天王山。把这些敌将统统消灭后，吕布军会叛变。此时去消灭孙悟空就可以了。

玄武甲

关卡：战国传七章 白帝城之战
方法：迅速让上杉谦信、织田信长、丰臣秀吉进入白帝城

推荐打法是先往上一直杀到石兵八阵，之后从白帝城杀出来帮信长、谦信把路上的敌人清光。出现贵重品的时刻是三人都进入白帝城后，总体时间比较长，个人在14分钟内完成也算成功了。

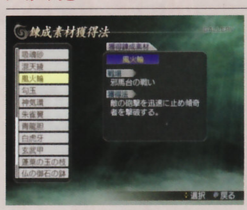


火鼠の皮衣

关卡：魏传终章 官渡之战
方法：我方作战全部成功，并迅速击败卑弥呼

首先把指定的三个砦打下来，并帮助我方武将将顺利进驻砦内，前田庆次出击的话就将其消灭。之后引诱敌人进攻以发动三段射击（请查看情报履历确认地点），成功后消灭伊达政宗，此时远吕智军主力会出现，此时马上消灭干掉卑弥呼即可。

风火轮



关卡：魏传六章 邪马台之战
方法：迅速制压炮台和干掉前田庆次

先杀到中央炮台，等3名守将和守备兵长出现迅速击破，就可以制压炮台。然后到地图右下方，这里会出现偶像和几名敌将，前田庆次随后就会出现，将其快速击破即可。

蓬莱の玉の枝

关卡：远吕智传七章 三方原之战
方法：十分钟内发动缩地术，然后当信长进军后击败森兰丸、森可成、蜂须贺小六、佐久间盛政

这个素材大概算是最难拿的一个了。难点在于要在十分钟内掩护我方的妖术兵长进入兵粮库，这样才能发动缩地术。开战后先把眼前的不破光治灭掉，之后立刻赶往地图左下方疯狂地清理敌人。个人的心得是跟着妖术兵长一起前进，反而会比玩家提前清理要快得多，当然据点兵长和敌将是要优先料理的。兵粮库开门立刻冲进去秒杀明智光秀等敌将，之后再迎接妖术兵长进来。如果这一步完成的话，剩下的4个敌将就完全没有问题了。

佛の御石の钵

关卡：蜀传终章 五丈原之战
方法：开战后6分钟内打开大门，再迅速击破妲己和卑弥呼

这个素材的难度也很大，要想在6分钟内打开大门，需要让太公望来到中央门前，并清光地图左边的将。个人建议是不用管太公望，以最快的速度把左右两边门前的敌将和据点兵长全部消灭，这样有很大几率成功。一开始先往左边杀，不用管司马懿的计策。清光左边的敌将后立刻消灭妖术兵长，再来到右边截杀伊达军。顺利的话5分钟即可解决战斗，而太公望多半也到了大门前。这一步成功的话就十拿九稳了。

龙の首の玉

关卡：战国传终章 关原之战
方法：迅速消灭大筒部队，再击败妲己和前田庆次

大筒部队的位置在地图上有标明，先从右下方杀起，消灭三个大筒部队后，就可以去杀妲己。前田庆次刚出现时地点不明，不过他会出现在我方本阵附近，因此不用着急。



源义经 和立花风格完全不同的使雷角色，光束刀的招式很帅气。凭借强力的C4、C5，实力已属上乘。R1发动特殊技后，若能达成100连击，还能令武器进行二段强化。



资料篇

全角色出现条件



本作全角色出现条件异常简单，只要将故事模式的5条路线全部通关，就能使用除了真远吕智外的全部角色。不过为了方便各位尽早打出自己喜爱的角色，这里还是把全角色出现条件详细列一下。注意，百百目鬼和牛鬼两名角色仅能在对战模式和生存模式中使用。

赵云	蜀传二章 杂贺之战过关
关羽	蜀传最初即可使用
张飞	蜀传最初即可使用
诸葛亮	蜀传六章 小谷城之战过关，或远吕智传二章 成都之战过关
刘备	蜀传最初即可使用
马超	吴传六章 阳平关之战过关
黄忠	战国传最初即可使用
姜维	魏传三章 贱岳之战过关
魏延	蜀传二章 杂贺之战过关
庞统	魏传五章 小牧长久手过关
月英	蜀传六章 小谷城之战过关
关平	战国传最初即可使用
星彩	蜀传最初即可使用
夏侯惇	魏传二章 汜水关之战过关
典韦	魏传最初即可使用
许褚	吴传五章 桶狭间之战过关
曹操	魏传最初即可使用
夏侯渊	魏传二章 汜水关之战过关
张辽	蜀传五章 葭萌关之战过关
司马懿	战国传五章 长阪之战过关
徐晃	战国传最初即可使用
张郃	魏传最初即可使用
甄姬	魏传五章 小牧长久手过关
曹仁	魏传五章 小牧长久手过关
曹丕	魏传五章 小牧长久手过关
庞德	吴传五章 桶狭间之战过关
周瑜	吴传二章 金崎之战过关
陆逊	蜀传三章 长筱之战过关
太史慈	魏传三章 贱岳之战过关
孙尚香	蜀传最初即可使用，或远吕智传四章 合肥之战过关
孙坚	吴传最初即可使用
孙权	吴传最初即可使用，或远吕智传四章 合肥之战过关
吕蒙	战国传五章 凉州之战过关
甘宁	战国传五章 凉州之战过关
黄盖	吴传最初即可使用
孙策	吴传四章 严岛之战过关，或远吕智传四章 合肥之战过关
大乔	吴传四章 严岛之战过关，或远吕智传四章 合肥之战过关
小乔	吴传二章 金崎之战过关
周泰	吴传最初即可使用，或远吕智传四章 合肥之战过关
凌统	吴传最初即可使用
貂蝉	吴传通关
吕布	吴传通关
董卓	远吕智传最初即可使用
袁绍	魏传三章 贱岳之战过关
张角	战国传一章 楼桑村之战过关
孟获	吴传三章 南中之战过关
祝融	吴传三章 南中之战过关
左慈	蜀传一章 石亭之战过关
远吕智	远吕智传最初即可使用
妲己	远吕智传最初即可使用
太公望	蜀传一章 石亭之战过关
孙悟空	魏传通关
伏羲	战国传三章 长谷堂救出战过关
女娲	魏传最初即可使用
源义经	吴传一章 濡须口之战过关
平清盛	战国传通关
卑弥呼	蜀传通关
百百目鬼	取得任意5种炼成素材
牛鬼	取得任意25种炼成素材
真远吕智	故事模式+梦幻模式全关卡通过，难度不限
真田幸村	战国传二章 冀州之战过关
前田庆次	远吕智传一章 小田原城之战过关
织田信长	魏传七章 潼关之战过关，或战国传六章 虎牢关之战过关
明智光秀	蜀传四章 五行山之战过关
石川五右卫门	吴传二章 金崎之战过关
上杉谦信	战国传三章 长谷堂救出战过关
阿市	魏传六章 邪马台之战过关
阿国	吴传最初即可使用
女忍者	魏传最初即可使用
杂贺孙市	魏传四章 冀州之战过关
武田信玄	战国传二章 冀州之战过关
伊达政宗	远吕智传五章 江户城之战过关
浓姬	战国传六章 虎牢关之战过关
服部半藏	蜀传最初即可使用，或远吕智传五章 江户城之战过关
森兰丸	吴传最初即可使用
丰臣秀吉	战国传六章 虎牢关之战过关
今川义元	蜀传最初即可使用
本多忠胜	蜀传最初即可使用
稻姬	蜀传最初即可使用，或远吕智传五章 江户城之战过关
德川家康	蜀传最初即可使用，或远吕智传五章 江户城之战过关
石田三成	魏传七章 潼关之战过关
浅井长政	魏传六章 邪马台之战过关
岛左近	战国传最初即可使用
岛津义弘	战国传最初即可使用
立花闾千代	吴传最初即可使用
直江兼续	战国传三章 长谷堂救出战过关
宁宁	战国传六章 虎牢关之战过关
风魔小太郎	远吕智传一章 小田原城之战过关
宫本武藏	战国传最初即可使用
前田利家	魏传四章 冀州之战过关
长宗我部元亲	吴传最初即可使用
加拉夏	蜀传四章 五行山之战过关
佐佐木小次郎	战国传二章 冀州之战过关
柴田胜家	魏传七章 潼关之战过关



全特技资料

为节省篇幅，这里仅列出每个特技对应的武将，武将名字后面的数字代表这个特技是这名武将的第几个特技，以方便大家快速习得。特技的习得条件因为就那么几种，而且可以随时查阅，这里就略去了。注意如果你曾经与前作记录联动的话，全武将的第1种特技均会自动习得。

回复体力	回复无双
源义经1	伏羲1
佳加夏1	前田利家1
黄忠1	徐晃1
伊达政宗2	源义经2
卑弥呼2	赵云2
柴田胜家2	佳加夏2
张角2	柴田胜家3
浓姬3	魏延3
女忍者3	森兰丸3
孙悟空3	小乔3
貂蝉3	星彩3
甄姬3	远吕智3
夏侯渊4	许褚4
阿国4	立花闾千代4
石川五右卫门4	张飞4

运上升	待机回复	消费轻减	连击回复
丰臣秀吉1	杂贺孙市1	石田三成1	周瑜1
许褚1	长宗我部元亲1	孙悟空1	卑弥呼1
张角1	女娲1	浅井长政2	柴田胜家1
佐佐木小次郎1	阿市2	女娲2	孙悟空2
平清盛1	佐佐木小次郎2	岛左近2	孙尚香2
太公望2	平清盛2	长宗我部元亲2	夏侯惇2
宁宁2	服部半藏2	平清盛3	妲己2
小乔2	太公望3	佐佐木小次郎3	长宗我部元亲3
孟获3	曹仁3	司马懿3	女娲3
前田利家3	大乔3	月英3	凌统3
杂贺孙市3	稻姬3	直江兼续3	风魔小太郎3
阿国3	董卓3	陆逊4	张郃3
伏羲3	周泰4	庞统4	宫本武藏3
凌统4	姜维4	祝融4	真田幸村4
袁绍4	宁宁4	诸葛亮4	甘宁4

力型强化	技型强化	速型强化	经验值增
夏侯渊1	司马懿1	月英1	左慈1
孟获1	小乔1	袁绍1	孙坚2
孙权1	浓姬1	丰臣秀吉2	远吕智2
本多忠胜1	星彩1	大乔2	曹丕2
上杉谦信2	魏延1	杂贺孙市2	曹操2
庞德2	张郃2	刘备2	武田信玄2
石川五右卫门2	甄姬2	宫本武藏2	庞德3
张飞2	凌统2	貂蝉2	孙权3
董卓2	石田三成2	阿国2	吕蒙3
关平2	甘宁2	陆逊2	织田信长3
张辽2	姜维2	黄忠3	关平3
祝融2	庞统2	周瑜3	袁绍3
孙策2	夏侯惇3	张角3	典韦4
前田庆次3	曹操3	真田幸村3	太史慈4
黄盖3	周泰3	典韦3	上杉谦信4
许褚3	宁宁3	阿市3	孙策4
岛津义弘4	伊达政宗3	徐晃4	丰臣秀吉4
关羽4	明智光秀4	服部半藏4	孟获4
马超4	孙尚香4	赵云4	本多忠胜4
吕布4	左慈4	曹丕4	黄盖4

体力增加	体力最大值增加，最大20级。
无双增加	无双最大值增加，最大20级。
攻击强化	攻击力增加，最大20级。
防御强化	防御力增加，最大20级。
速度上升	素早さ增加，最大20级。
马术强化	影响骑马时攻防能力以及出战时坐骑的等级，最大15级。3级以下时，乘坐的马是最低级的；达到4、6、8、10级时马的等级也会变化，10级以后就是赤兔和松风。不装备此特技，也可以按SELECT键召唤最低级的马。
运上升	影响战场上出现道具的几率，以及入手武器的质量，最高15级。
力型强化	力型角色的攻击力上升，最大20级。
速型强化	速型角色的攻击力上升，最大20级。
技型强化	技型角色的攻击力上升，最大20级。
特殊强化	蓄力攻击的威力上升，最大20级。
必杀强化	消费无双槽的技巧威力上升，最大20级。
经验值增	获得的经验值增加，最大20级。
待机回复	待机武将的无双槽回复速度上升，最大15级。
消费轻减	无双槽的消耗量减少，最大15级。
连击回复	连击数超过10时，体力会得到回复，最大15级。注意仅在过10时才会回复，达到其他10的倍数时不会回复。
回复体力	战斗中体力自动回复，最大15级。
回复无双	战斗中无双自动回复，最大15级。

伏羲·女娲 相比《真·三国无双4 猛将传》，大剑和细剑除了多了R1的招式外，其他动作都是完全照搬。大剑出招慢而范围大，不过在神速的弥补下也不弱；细剑新增的R1能把包括虎战车在内的敌人变小，左摇杆+R1有极高几率将敌人冻住。细剑招式以速度为主，范围很小，在旋风的弥补下C4将成为主力。

体力增加	无双增加	攻击强化	防御强化	必杀强化	特殊强化	速度上升	马术强化
石川五右卫门1	庞统1	孙坚1	曹丕1	诸葛亮1	织田信长1	陆逊1	张辽1
吕布1	曹操1	黄盖1	岛左近1	甘宁1	森兰丸1	大乔1	明智光秀1
张飞1	貂蝉1	姜维1	刘备1	浅井长政1	远吕智1	凌统1	岛津义弘1
夏侯惇1	阿市1	前田庆次1	武田信玄1	上杉谦信1	吕蒙1	孙尚香1	德川家康1
典韦1	阿国1	庞德1	稻姬1	司马懿2	曹仁2	伊达政宗1	太公望1
董卓1	服部半藏1	马超1	曹仁1	吕蒙2	德川家康2	张郃1	伏羲2
太史慈1	直江兼续1	关羽1	孙策1	月英2	稻姬2	女忍者1	前田利家2
周泰1	甄姬1	祝融1	妲己1	夏侯渊2	女忍者2	风魔小太郎1	前田庆次2
关平1	今川义元1	宫本武藏1	孙权2	陆逊3	直江兼续2	立花訚千代1	今川义元2
赵云1	黄忠2	真田幸村1	真田幸村2	孙策3	风魔小太郎2	宁宁1	关羽2
森兰丸2	周瑜2	太史慈2	黄盖2	姜维3	诸葛亮2	周泰2	佳加夏3
孟获2	徐晃2	典韦2	织田信长2	庞统3	立花訚千代3	浓姬2	刘备3
许褚2	立花訚千代2	吕布2	袁绍2	祝融3	曹丕3	马超2	马超3
本多忠胜2	张辽3	岛津义弘2	明智光秀3	石川五右卫门3	太史慈3	星彩2	吕布3
徐晃3	诸葛亮3	左慈2	本多忠胜3	德川家康4	岛左近3	明智光秀2	源义经3
石田三成3	孙尚香3	张飞3	赵云3	庞德4	妲己3	魏延2	
武田信玄3	左慈3	张辽4	上杉谦信3	周瑜4	孙坚3	甘宁3	
岛津义弘3	石田三成4	夏侯惇4	德川家康3	孙权4	今川义元3	服部半藏3	
关羽3	织田信长4	远吕智4	月英4	森兰丸4	武田信玄4	浅井长政3	
夏侯渊3	妲己4	关平4	星彩4	张角4	浅井长政4	丰臣秀吉3	

中日人名对照表：お市→阿市、くのいち→女忍者、ガラシャ→佳加夏、ねね→宁宁。

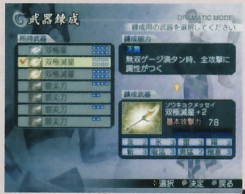


破坏游戏平衡性的天舞

本作的武器炼成能力天舞相当逆天，用了之后跟调了金手指一样。天舞的效果为无双槽全满时所有攻击均附加武器属性，也就是说就连普通的□攻击也具备武器属性。如果你的武器上有旋风、斩、阳等强力属性的话，大部分角色只需连按□就能纵横任意难度。

天舞对于马上攻击无效，另外对于不附加属性和自带属性的蓄力攻击无效。不过有了天舞光按□就够了，也没有谁会在意这个了。有了天舞之后，只要有好武器，任何角色都可以翻身成为强者，而强者则一举成为超越神佛的存在。

惟一需要注意的是，对于攻击速度很快的角色来说，如果武器上既有天舞又有神速，□攻击会快得让你反应不过来，这算是天舞惟一的负面效果。另外在玉玺的作用下天舞连无双技也可以带属性，如果你想体会丧心病狂的感觉，就让孙坚放了特殊技后使用吧！



炼成分析

最推荐的武器炼成能力自然是天舞，不过人人都用天舞的话也就没必要讨论了，这里只讨论不装天舞的组合。个人推荐的组合是天阵、湾曲、连携。有了连携+湾曲，基本上单人过激难难度也有了保障。天阵则是超强力的攻击手段，杀敌效率一流。

其他能力从实用性方面来说均不如以上4项，不过人人都打造这样一套武器相当耗时，而且也没了个性。因此建议大家还是应该自行尝试各种组合。下面附上个人对其他能力的简要分析。

兵法	物美价廉的典范，因为太好获得，不装白不装。
不屈	物不美但价廉，低难度下可以用用。背水+不屈+合体技的威力很可怕。
旋回	历代都是帮倒忙般的存在，连鸡肋都算不上。
补给	乍一看不错，其实装备运上升的特技后完全可以弥补这方面的空白。
狙击	对有弓箭火枪招式的角色有特效，不仅威力上升，还附加贯穿效果。
天活	有一定作用，但和天阵比起来差太远了。
顽强	相当于铁甲手，仅对蓄力攻击有效，远不及力型角色。
飞龙	相当于飞龙甲，仅对蓄力攻击有效，远不及速型角色。
金甲	物美但价不廉，花这多么精力合成有些不值。
赋活	增加的数量并不多，因此实用性大打折扣。
再生	注意是以部分体力复活。虽然有用，但合成难度不亚于天舞，故不推荐。

练级&刷武器



本作练级不再痛苦：只要装备了高等级的经验值增加特技，随便找一关把敌将全灭，经验值至少都有2万多。相反刷武器就更加重要了，不单是要打造武器，还要武器炼成，幸好武器炼成对角色没有要求，炼成的能力可以给任何角色融合。

本作的武器同样分为4个级别，均是在战场上随机获得的。在困难难度下才有几率拿到4级武器，在激难难度下的入手几率极高。因为这代难度下降，故只推荐在激难难度下取得。装备运上升的特技后，拿到的武器质量有明显增加。拿武器时同样可以用一两位强者带队修炼，不过本作拿到的武器虽然是人人有份的，但是武器等级却是随机的。下面推荐几个实用关卡。

战国传一章

楼桑村之战

敌人很弱，但经验值很多。最低难度下，直取敌将和据点兵长，3分半钟即可过关，可拿16000点以上的储备经验值(装备了经验值上升的特技)。有武器的敌将是石川五右卫门、董旻、华雄、李儒。

魏传一章

司州之战

难度很低。有武器的敌将有混沌、华雄、董卓、马绊蛇。敌人身上带有高经验值道具的人也不少，无论是练级还是拿难度都相当不俗。注意华雄、董卓需要往右上方走、引出伏兵时才会出现。

魏传四章

冀城之战

身上有武器的敌将是铁鼠、孙悟空、魔计奴鬼。本关和桶狭间之战比较类似，过关时间短，不过中间需要开一道门才能见到最后的司马懿，而且废话很多，因此要比桶狭间之战来得慢一些。

吴传五章

桶狭间之战

有武器的敌将是文聘、钟会、鬼庭纲元和前田庆次。前面三将正好位于玩家直取敌总大将伊达政宗的路上，因此本关用来刷武器非常方便，2分多钟就能过关。如果要灭前田庆次，虽然可以多拿一把武器，但是时间会多用，故不推荐。

结束语

本作的片头片尾都给我留下了深刻印象。片头中没有赵云，印象中这似乎是《无双》史上第一次(没赵云出场的作品除外)，而且这代赵云也不再是初期即可使用的角色。结尾的STAFF会出现各位角色的胜利姿势，令老玩家感慨万千，若不是音乐差了点儿，必定可以成为《侍魂III 斩红郎无双剑》那样的经典。

这期的攻略只能算是开始，没研究出全演剧模式关卡的出现条件着实可惜，请大家继续期待下期的研究。



平清盛 招式很有其"魔人"气势。当打造好武器后凭借其强力的C2便可驰骋疆场，而他带有吸血作用的必杀技也会在一些紧要时刻提供及时的体力补充。是霸气与实力兼备的角色。



VIKING BATTLE FOR ASGARD

《维京战神 神宫之战》(以下简称《维京战神》)是由SEGA旗下海外工作室Creative Assembly负责开发。该制作小组最著名的家用机游戏就是2005年10月推出的《斯巴达 全能勇士》(Spartan：Total Warrior)，该作品热血、硬派的风格受到了不少玩家的欢迎。《维京战神 神宫之战》是该制作公司次世代首款作品，许多人都期望能在本作中再次感受《全能勇士》那势不可挡的豪情壮志。虽然本作译为《维京战神》，但他和我们熟悉的"《战神》系列"的制作思路是完全不同的，他们惟一的共同点就是同样拥有大气磅礴的主题，杀到天昏地暗的战斗。如果你想体会这点，请不要错过本作。

文 ACE飞行员 美编 NINA

多机种	维京战神 神宫之战	SEGA/Creative Assembly	动作
	Viking:Battle for Asgard		美版
	2008 年 3 月 25 日	1 人	59.99 美元
	对应机种包括 X360、PS3		对应玩家年龄：17 岁以上

通关时间：14个小时左右

系统要点

大本营



玩家起初从地图一个角落开始，该处即为我方的大本营地，然后向外扩张。我方大本营虽然有不少士兵，但起到关键作用的角色在他们头顶会有感叹号表示。玩家同他们对话无非就是获得物品道具、进行升级以及获得任务指示来进行游戏。

传送石

玩家在场景中会看见发出冲天亮光的巨大石头，这就是被称为Leystone的传送石。在Leystone前面连按B键，在选择地图上其他传送石图标就能进行瞬间传送。玩家中途死亡后会被直接送到大本营的传送石。地图上所有传送石都是玩家在场景中自行探索出来这的，这意味着玩家几乎要探寻地图上每个角落才能确保以后少走冤枉路。



地图

地图在《维京战神》中简直就攻略指南，一切玩家需要去做的信息都会显示在地图上。起初地图上已标记出几个红色图标地点。前往红色图标地点，完成该点全部任务后该地点将变成蓝色，否则就是没有彻底完成任务。随着游戏进行，地图上会出现很多新地点，玩家都必须逐个前往。

架构

《维京战神》是一款开放式的动作游戏，游戏在流程上借鉴了美式角色扮演游戏的架构，系统熟悉起来需要花费较长时间。整个游戏由Niflberg、Galcliff以及Isaholm共三张大地图构成，每张地图又分为两个部分。一旦完成一张地图后游戏会自动切换到下一张地图，而且玩家再也无法回到原来的地图上。

联盟

游戏中一个很重要的任务就是营救被俘虏的维京战士，救了他们后还不算完，几乎每一个被营救的维京部落都会给你下达新任务，完成后他们才会加入你的军队。游戏中有一个很重要的指标就是要你不断提升军队数量。所以所有部落下达的命令，你都必须毫无怨言的去完成，这在游戏中被称为联盟。

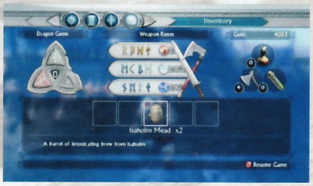


关于地图 本次攻略的大地图是由我逐块截图，然后由美编MM将几块地图拼接而成的。如有遗漏之处，还请大家见谅。由于版面有限，地图上的细节可能看不太清楚，请玩家朋友结合游戏来使用这张地图。

©2008 SEGA All Rights Reserved.

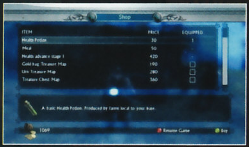
魔法

游戏中按RT键可调出魔法菜单。本作中共有火、冰、电这3种魔法。杀死敌人吸收红魂可补充魔法值，当敌人出现X记号后用X干掉它后会出现3点红魂，普通砍杀和背后偷袭仅有1点。X+A键可发出魔法的特殊攻击，攻击范围更广。每种魔法共有3段升级。



物品道具

在大本营中专门有人出售物品和道具。游戏中关于钱袋和宝箱的地图建议玩家一定要买，这算是小投资大回报的赚钱买卖。



品名	价格	备注
Axe of Odin	16	用来扔出的斧头，专门用来暗杀远处的敌人，需要出现提示后才能准确扔出。
Upgraded Flame-Pot	100	炸弹，对复数敌人进行攻击。
Shaman Asta's Special Health Potion	120	加血专用道具，一次最多只能买3瓶。
Meal of Asgard	150	限时加血道具，一般在大战前购买。
Health Advance Stage	价格不等	增加体力上限，一个有5块，分次数购买。
Gold bag Treasure Map	500	钱袋地图。
Urn Treasrue Map	600	酒坛地图，用捡到的酒坛等物品可以和特定角色换钱。
Treasure Chest Map	750	宝箱地图。

注：游戏中的金钱完全是靠路上捡来的，没有任何其他途径来获得。只要玩家不随便遗漏是绝对够用了的。



斗技场

每张地图上只有一个被命名为"Battle Arena"地方，只有在这里才能买到新的攻击技能。玩家在进行任务的同时要随时留意自己的金钱，有了富足的存款后就赶紧来这里消费吧。

收集要素

本作中有极个别的几个任务是需要玩家在场景中收集红色骷髅、酒桶等道具，将它们收集后交给大本营特定的人可以换取金钱。这些收集任务并不需要玩家一定要完成，而且它们并不会影响游戏的进程。所以玩家可以选择性的去做这些任务。

招式解析

名称	出招	备注
Njord's Wrath	跳跃中按A	对敌人进行跳斩，用处不大。
Odin's Will	斩杀1刀+X键	连续技1，具有破防效果，比较好用。
Thor's Hammer	按住LB+X	杀伤力中等，出招速度中等。
Baldur's Curse	按住LB+A	快斩一刀，杀伤力很小。
Fenrir's Bite	背后偷袭时+X	对出现偷袭提示的敌人执行一击必杀，非常实用。
Fafnir's Might	按住LB+X、X	速度比较慢，但有破坏敌人木盾牌的效果。
The Hammer	斩杀2刀+X键	能将敌人打硬直，可继续连接其他招式。
Nidhogg's Strike	按住LB+A、A	快斩LeveL2。
Hel's Fury	跳跃中按X	能破坏敌人的木盾牌。
The Spear of Odin	斩杀3刀+X键	主要用于破坏敌人的盾牌，杀伤力比较大。
Valkyrie Stampede	对手砍到你之前LT+Y回避后+A	非常非常好用的一招，伟大的反击技。
Baldur's Slience	偷袭出现X记号的敌人	能最快速的偷袭敌人，一击必杀。
Odin's Doom	跳跃中按X	Hel's Fury的升级招式，能直接破坏敌人的金属盾牌。
Might of Valhalla	按住LB+X、X、X	重攻击连续技，直接破坏敌人各种盾牌。
Valkyrie Strike	斩杀4刀+X键	轻攻击连续技，敌人盾牌无法完全防御。
Curse of Fenrir	按住LB+X、X、X	相当于乱舞技，对于突破复数敌人的包围非常好用，需要花费6000个金币。



攻略流程

本文"流程攻略"以前往的关键地点作为段落的标题。或许部分玩家在路线选择上会与本文有所不同，因为这都是必经之路，所以在结果上也不会有太大差异。某些不太重要的地点仅在段落中提到。



地图一 Niflberg

本作第一张地图，首先与Chieftain Haral（戴牛角帽子的人）对话后大门开启，这时主角就能探索外面的世界。海边能够营救几个被捆绑的维京战士，他们会加入你。玩家在海边捡到Niflberg Mead，进城后交给Torv the Innkeeper，可获得金币。出来后在山洞能解救数名维京战士。跳过木桥，靠近遗迹山洞，从台阶爬上内干掉兽人，还能获得一些金钱。





Ancient Ruins

在这里不要采取强攻，从左侧的小岔路靠近这个据点。打开牢笼后，维京战士会和你一同作战，大家齐心协力，干掉这批兽人就太轻松了。消灭完敌人后，调出地图，游戏提示要你回到牢笼处和他们的头领Cabdy交谈关于让维京人加入你的事情。现在Cabdy交给你两个任务，1，去寻找Havelock或者2，前往Battle Arena。

Battle Arena

这里玩家将能够买很多新技能。钱不够不要紧，这里可以反复来，只要玩家有心记住这个地方就行了。



Warrior Havelock

该处位于海岸边，叛徒Havelock竟然与兽人结盟。干掉他后能取得他的头盔(Helmet)，把这个战利品带给遗迹那里的Cabdy以证明你已经干掉了他。之后他们的族群会加入到你的军队中。

Ancient Ruins

现在要探索遗迹，寻找龙石。

来到如图所示的位置，可由该处的石台攀爬上去。顺着石台一直朝上探索，墙壁上的绿色藤蔓可以用来攀爬。最后在石台道路的尽头打开宝箱后将获得“Hugin Gem”。站在高高的石台上远眺，前方就是能够召唤火龙的神坛。从石台下来时要小心，很容易摔死。



Hilltop Farm

解救这里被关押的大批维京战士，渗透进去需要从后方绕道而行，建议学习了一定的技能后再来这里。利用LB+X键可快速解决不少敌人。成功解放了“Hilltop Farm”后，来到木屋前，与这个部落的首领Tait对话，他会寻求你的帮助，现在你就要前往地图名为“Lost Cargo”的地方寻找货物。来到地图指示的位置，这里有被兽人掠夺的Tait的货物。干掉这里看守货物的兽人，打开箱子就能取得Tait指定的货物。现在就将这些货物带给Brighthelm的店主Osgood。玩家可以选择利用附近的“Leystone”返回到Brighthelm。Osgood就在山坡上的小木屋前。在和Osgood的交谈中可得知只要获得了战斗的号角就能召唤族人同你一起进行战斗。对话完毕后，玩家还可以在Osgood这里购买到一些商品。除了普通的回复药剂之外，还有标明散落在场景中财宝的地图。



Battle Horn

现在就去夺回主角Skarin父亲留下的战斗号角吧。在Brighthelm补充一下装备后，前往地图上的“Battle Horn”。这次战役中，玩家将面对手持大剑的敌人，他的招式无法防御，并且附带属性攻击。按住LT+Y键可对它的重斩进行回避。当攻击它一段时间后，兽人身上会出现按键提示，这时就能用按键直接把它砍成肉酱了。杀死这个兽人得到Battle Horn后，这时地图上会有攻打“Gorge”的提示。调出地图，将图标移动到“Gorge”上然后按下A键，你的大军就出动来到“Gorge”据点隘口处。



有了族人的帮助，对付敌人如同秋风扫落叶一般。“Gorge”据点不堪一击，解放了这里后来到Gorge区域的一个洞口前与Arnulf对话。由于他的人都是胆小鬼，所以现在只有Skarin只身前往黑洞。穿越洞穴，通过小路，Skarin可来到地图上方的区域。由山坡前进的路途中，玩家将遇到一个新的Leystone，并且要经过一座没有栏杆保护的吊桥。在经过吊桥时小心前面来的敌人，摔下吊桥就是死路一条。

Cave



爬到山坡顶端，地图上又会标记出一个新的洞穴。一开始洞穴内的敌人不多，可以轻松搞定它们。顺着小瀑布边的木板往下跳，来到下部将出触发一小段剧情。离开洞穴前，玩家将遇到新的敌人。它动作比较灵活，还会跳到Skarin身上进行一阵乱抓。摆脱它这招的方法就是狂摇LS键。

Encampment

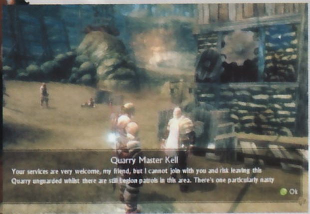
离开洞穴，这里又有被兽人关押着的维京战士。游戏会提示你不要有太大动静，俯下身体对敌人进行偷袭暗杀是上上之策。如果被它们看见你，它们会召唤更多的兽人前来要你性命。打开牢笼，解救了这里的战士，该处就算解放了。

Drawbrige

来到地图上标记的“Drawbrige”，放下这座吊桥，你的大军就能通过桥梁大批来到这里。这里一侧桥头堡被血色木墙所包围着，通过一处破碎的木墙，玩家可以攀爬过去。清理完一楼后，从桥头堡旁边的绿色藤蔓附着处可以爬到二楼。最后通过木板可来到对面的房间，利用开关放下吊桥。



Quarry



“Quarry”这里是地图中的一个凹陷的大洞，敌人在下方零星分布着。沿着道路下去，路上许多敌人都可以偷袭。来到最底部，远处有敌人会用弓箭攻击你。清理完敌人后，在场景最内侧能解救出一大批维京战士。战斗结束后和风车下方的Kell对话。如果已经放下吊桥现在就前往地图上出现的新地点“Ambush”。

跟着他们混 游戏中那些被营救的维京人特别没义气，他们一旦获得自由要干的第一件事通常就是逃命回家。这倒也好，只要跟着他们走就能很快找到场景附近的传送石。

Ambush

在攻打Ambush的一战中可以召集你的军队一同去攻打。方法同样是调出地图，然后用A键发动对这里进行攻击。战斗结束后回到Quarry，再次与风车下方的Kell对话，现在他同意让他和部分人加入你的军队共同作战。

Encampment

地图右侧的海岸线上还有一处关押着大批维京人的敌人据点，地图上已经明确标明了。这里的战斗并不难，如果被扛旗兽人发现后，他同样会吹号召唤增援，所以要优先干掉它。在该据点附近的海岸线上还能找到一处Leystone。



Shipwreck

在地图左侧的海岸线上能营救3名维京战士，并且在箱子中获得“Medical Suppiles”。

接下来前往地图上的“Shipwreck”，破门后进入洞穴。洞穴内有一处大坑，需要玩家贴墙攀爬过去。中途Skarin将遇到一群虚弱的维京战士，只要你身上带了“Medical Suppiles”，这个东西就能帮助他们恢复体力。对话完毕后，他们会处于感激和你一同并肩作战。不过没一会儿，只要玩家来到洞口，他们这群没义气的就闪人了。

Cave

在地图上的“DarkWater”左上角还有一处“Cave”，这里关押着几个维京人。把他们解救出来后，这样攻打“DarkWater”的条件就满足了，现在已经有足够多的战士能够对抗Hel的前哨大军了。

Monastery





据说“Monastery”是龙石最后被发现的地方，如果得到了它就能揭开召唤神龙的力量。现在就前往地图上的“Monastery”。来到“Monastery”门口能够找到一处新的Leystone。这时门口有几个兽人把守，可以将它们暗杀。进入“Monastery”优先干掉吹号的兽人。战斗结束，解救完这里的族人。在一层楼的广场内测有一扇拱门进去后会有石梯前往二楼。中途会有一个兽人魔法师不停召唤来敌兵前来砍杀你。一路追过去，通过藤蔓爬过缺口，来到楼下就是和大剑红魔领导的一群兽人战斗。对付大剑红魔的方法依然是LT＋Y键进行闪避，然后趁机砍杀它。如果你有部队在身旁，他们会帮助你砍杀红魔。战斗结束后得到一把钥匙。

得到钥匙后去打开本层的大木门，在房间里面就是和兽人魔法师进行决战。魔法师会不断变出兽人来对付你，只要你战斗的间隙毁掉它身边围绕着的5把红色的大剑，魔法师就将成为废人一个。干掉它之后将获得失落了的“Dragon Amulet”。







图标红X标记处就是玩家需要潜入的地点

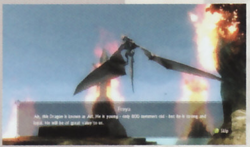
Darkwater

仅仅有了“Dragon Amulet”是无法召唤神龙的。现在在地图上已经标明了“Darkwater Portal”，这里是敌人把守的一个入口而已。现在玩家真正要干的事情就是潜入到“Darkwater”内利用敌人要塞里面的一块发红光的Leystone来给“Dragon Amulet”补充能量。玩家只要在要塞外面观察就会发现敌人要塞内部有一处冒着红光的地方，那就是玩家要去的地方。走正门当然是不行的，好在要塞边缘有一处矮墙可以爬过去。这个矮墙特征非常明显，而且地图上用虚线已经标明了它所在的位置（就是围墙的右侧，该处墙壁被绿色棉布包裹着。）



进入敌人要塞后不要轻举妄动，从左侧走，暗杀掉沿路的敌人，向弓箭手把守的塔台进发，但是不要理会弓箭手，直接从木板穿过去，最后通过木箱直接来到红色Leystone处。连按B键就能为龙符石补充能量。接下来不要惊动这些兽人，沿路返回出去即可。利用Leystone来到地图下方的“Ancient Ruins”处，利用这里的祭台召唤神龙吧。神龙出现后，玩家需要进行一次练习攻击。随后，在地图上已经标明可以对“Darkwater”进行大举进攻。指挥大军向这个据点挺进，玩家将首次投入到一场千人大战中。





在这场战斗中玩家所担负的任务就是干掉敌军中的召唤师，方法还是打掉它周围的红色大剑。冲进敌方大营后还需要干掉一个召唤师，然后就是和敌方头领交战。胜利后Niflberg大陆将获得解放，玩家将进入一片全新的大陆——Galcliff。

地图二 Galcliff

这块大陆的面积比Niflberg大陆要大不少，支线任务也比较多。不过游戏还是遵循查看地图，循序渐进的方针。先从地图最下方的大陆开始探寻吧。





Cave Camp

玩家所占据的地点是位于左侧沿海的“Galcliff Landing Camp”，向下探索会出现两个关押维京人的据点，West Camp和Cave Camp。成功营救West Camp的俘虏后，主要是增加了我军的人数。把Cave Camp的人营救后，他们的头领需要考验一下你的实力。他需要你用一块敌人的军团徽章(Legion Insignia)来证明你是无畏的勇士，这样他们才肯加入你的部队。

Central Cave

地图上的“Central Cave”就是军团徽章的所在，要想进入这个区域就要从山洞入口进去。地图上已经用虚线标记了入口的位置。我们选择从最左侧的入口进入山洞。

起初阶段主要是一些比较狭窄的坑道，前进一段时间后就要玩家向上攀爬木板，然后绕过岩壁进去新区域。俯瞰之下，底下有不少敌人。到底部这里后，远处会有一个类似水帘洞的地方。从洞口石头上的绿色藤蔓向上爬，一直来到最高处，尽头会有一头大剑红魔等着你，干掉它后就能获得Legion Insignia。穿过水帘，营救一批俘虏后，前方不但能找到Leystone，而且还会看到一座细细的石头桥。石桥尽头的门被封锁了，暂时无法打开。根据提示要你前往地图最下方的Quarry。



Quarry

出洞后来到“Quarry”，消灭完这里的敌人就和这里的头Olen对话。东边，也就是地图右侧的洞穴内关押着Olen的人，你需要帮助Olen把他们营救出来。地图上这时会标明“Eastern Cave”的地方。来到这里干掉一头大剑红魔后就能打开铁门进去。通过木桥，对面有一处突出的木板可以贴着岩壁爬过去。来到底部营救这群人之后，大伙就一同回“Quarry”吧。再次同Olen对话，从他那里可以获得两枚炸弹。现在带着炸弹前往“Central Cave”原先无法打开的那扇门吧。炸开铁门，离开洞穴，现在要解决的就是解救“Plateau Camp”。在这里的木箱中，玩家能获得重要道具“Mugin Gem Fragment”。



Mercenaries

前往地图左下方的“Mercenaries”，这里位于一个山洞内。同这里的首领Mani对话，地图上会出现一个“Watchtower”的新地点。

Watchtower



来到这里，首先干掉位于高塔右侧的看守，从它身上可以取得高塔的钥匙。进门后，如果从木楼梯上去，玩家将一无所获。因为该高塔有一个秘道，来到二楼打开一扇木门，从木门一侧鱼网可以爬到塔的更高处。接下来干掉这里的兽人召唤师就可以将整个高塔清理干净，从此这片区域就完全得到解放了。

Distillery

地图左下角的“Distillery”是一个开放的酿酒厂，这里关押着一批俘虏。“Distillery”周围有壕沟，可以从这里潜入进去，关键就是趁敌人不注意把俘虏都给解救了。接下来就是和敌人的第一波集体大战。战斗完毕，敌人的巡逻小分队会回来，利用伏击战术，将它们全部歼灭吧。战斗胜利后就该和头领Distiller Njal对话了。Distiller Njal谈了条件，要求你去搞定地图上的“Ruins”，帮助他把他老爸的遗物“flame-pot recipe”给找回来。



来到“Ruins”，这里就是一间小木屋，一路杀进去后，在木屋下方的箱子内就能找到要的东西。把物品带回来给Distiller，他们就加入你的部队了。

勇敢的自杀 本作只有一个存档，而且是全程自动存档。存档的时候屏幕上会显示Saving。当完成任务需要前往指定地点时，玩家可以采取从高处跳下自杀的方法，然后从大本营复活，直接利用传送石到达目标附近区域，这样可以少走很多路。

Ambush



现在就是攻打地图标注的“Ambush”地点了。这里是一条重要的桥梁。我方正这次要调集军队在这里展开对敌人的伏击行动。本场战斗主要是看个场面，新增加的铁盾牌兵还算有点实力，其他杂兵就不堪一击了。由于我方将领实在太英勇，战斗很快就结束了。现在再回到地图上的“Mercenaries”，他们也将加入到你的军队之中。

Holdenfort

现在玩家的目标就是潜入地图上X图标标记的地点，这里是敌人的重要兵营。另外一个房屋状的标记只是提示。记住，目的地是X图标，在那里会有一个发红光的Leystone，它会不断向外输出兽人。





渗透进入Holdenfort非常有技巧性。首先玩家要选择地图右侧虚线指示的入口，从下方的码头区域潜入进去。这里有桥梁两头各有一只大剑红魔和一群兽人把守着。完全不用和它们硬拼（当然，慢慢一点点引敌人出动也可以把它们消灭干净），利用码头的一个巨大的闸门，玩家可以攀爬到闸门边缘突出的木桩上慢慢爬过去（如图），这样就躲过了两头大剑红魔。然后就是沿着地图的边缘绕行，尽量避免与敌人战斗，从上方的一座木桥就可以来到地图上X图标标记地点。在这里发红光的Leystone附近有一座不起眼的木屋，被围墙围着。玩家的目标就是炸掉这个木屋。来到木屋，在它的一侧可以爬上去并且获得放炸药的提示。（如图）。木屋爆炸后，地图上就会显示要你号召大军攻打Holdenfort了。

大战

这是本作到目前为止最壮烈的一场千人大战，你仿佛走进了招聘会的现场。这次战役持续时间非常长，等于就是要玩家从“Holdenfort”的入口一直杀到最后的发红光的Leystone区域。在整个战役中，玩家需要干掉敌人8个召唤师，游戏会提示你召唤飞龙进行攻击。召唤飞龙的方法和以前一样，就是按下BACK键后选择攻击目标。请注意，如果要直接攻击敌人的召唤师据点需要消耗2点的“Dragon Runes”，普通据点只需要1点。建议玩家不用对普通据点进行攻击，把点数积攒起来直接攻击敌方的召唤师。每打倒一个敌人的召唤师可补充1点“Dragon Runes”。战场中会出现几个大剑红魔，干掉它们同样能补充“Dragon Runes”。玩家在战斗中不要一味的向前冲，中途死亡了会复活，并且之前杀死的召唤师不会再出现，所以这场战斗不算太难。



Holdenfort



虽然解放了，但是任务并没有因此而结束。同Chieftain Honir（戴牛角头盔的人）对话，他会帮你打开两扇大门，现在就能通向新的区域。由于玩家之前就已经得到了“Mugin Gem Fragment”，现在必须将这个东西带给我方的召唤师Asta，她就在本地的大斜坡上，对话完毕后此处的大木门将被打开。暂时不必理会。

现在前往上方的地图区域。沿着左侧版图边缘行进可放下一座吊桥。沿路上，玩家还要遇到多个俘虏营，当然是全部营救出来啦。好长时间没有修炼新的武艺了，现在赶紧去新出现的“Battle Arena”购买新技能吧。在沿岸有一座“Watchtower”，只要一路杀上去，最后搞定敌人的召唤师就能解放这里，本处并没有什么难点。

Lumber Farm

位于地图最上方的“Lumber Farm”是现在要去完成的任务。这里关押俘虏的装置比较特殊，所有维京战士都是被一辆吊车吊在笼子里面，吊车背后是开关。敌人在四周游离，可以逐个暗杀掉。关键是场地中央聚集了一群敌人，它们旁边就是关押俘虏的牢笼。解救完俘虏后依然是和这里的头对话。Saw Master Bori要求你帮忙找回他需要的磨刀石，现在就前往新地点“North Beach Camp”。“North Beach Camp”位于海岸线，敌人在这里部署的兵力并不多。在牢笼前方找到磨刀石，得到它后回去交差。

Vineyard

接下来前往“Vineyard”，该处与之前战斗的最大分别就是这里安放了不少炸弹装置，如果玩家想玩点高明技巧的话就潜入进去引爆这些炸弹，这样能轻松干掉一批敌人。战斗结束后和这里的头领Blyn对话。Blyn是个胆小鬼，他害怕敌人的疯狂报复，所以现在你要去送信给Archery Master，以建立一个保护体制。这个Archery Master就在“Holdenfort”一群射箭的人当中。（如图）



Guerrilla Camp



通过Holdenfort被召唤师Asta打开的这扇巨大的木门，玩家经过长途跋涉将来到“Guerrilla Camp”区域。对方需要Mugin Dragon Gem的另一半。现在只有前往新地点Mine去寻找了。Mine的入口位于这个营地的入口处，玩家需要乘坐升降机下去。矿道内会有一个宝箱，里面获得牢笼的钥匙。正当主角准备开门救人，兽人士兵却将俘虏干掉。最后出现剧情，最后获悉另一半的Dragon Gem就在敌人大本营，显示的X标记攻击点为大地图版块最左侧。暂时先不必理会。



Crypt

这时整块地图下方最右端出现了一个新的地点"Crypt"。(如图)开门进去后可以将手中的剑进行升级。这里的景色非常壮丽，看得人心潮澎湃。



Dragon Stones

现在地图下方红色的"Dragon Stones"终于有用武之地了。在这里玩家能召唤出新的神龙Kelda。

Dragon Gem Mugin

现在就去最左侧的X标记地点看看。这里不愧为敌人的主要要塞，当玩家从大桥过去后城门是紧



闭的，需要往右侧走，从这里的鱼网爬上去。而走到尽头能发现一个新的传送石Leystone。城中守卫森严，这里完全依靠玩家潜入进去。推荐路线(如图所示)，该路线完全回避了敌人大军，纯粹依靠敌人搭建的木板前进，最后阶段就是贴着最下层的海上栈桥走。最后爬上高高的鱼网，在拱形建筑内斩掉召唤师，获得"Dragon Gem Mugin"。这时游戏会提示你可以召唤飞龙了。但是现在首要任务是逃出去，在这附近有一个Leystone，不要惊动敌人可以迅速到达Leystone然后就是回"Guerrilla Camp"彻底解放这里。

大战

这次总攻是从大桥开始，敌人这次派出了新兵种巨人前来迎战。巨人并没有它看上去那样可怕，由于动作迟缓给了玩家很多的攻击机会。本次战役关键还是干掉敌人全部的召唤师，对于敌群中的头目级角色，如巨人、大剑红魔等一定要拼死解决，干掉它们可获得珍贵的"Dragon Runes"，有了这个点数再对敌人的召唤师进行攻击就轻松多了。最后杀死Hel手下的大将本版图结束。



地图三 Isaholm

这是游戏最后一块大陆，来到这里首先需要和营内的Osten(戴牛角头盔的人)对话，地图上出现新的敌方据点。然后再在营地内提升技能、购买道具，准备好后就出发吧。



Ingolf's Quarry



来到这里首先要干掉一头位于采石场右上角的大剑红魔，而且右上角还能找到一个传送时。打开铁门救人后，等他们都离开了，在牢笼一旁会留守一个人，他就是这里的头儿Ifor了。根据他的要求去前往地图上的新据点"Beekeeper Im"。将那里的Honey(蜂蜜)得到后带回来交给Ifor，他就会加入你(从没有见过这样不要脸的要求)。离开这里之前和铁门旁边的Ingolf说话得到炸弹一枚。

Kiarr's Farm

这又是一块被奴役的土地，救人当然是第一步了，牢笼就位于农场中央，救人完毕后还是把这附近的敌人清理干净。等他们人员散开后，在风车下同Kiarr对话，他说什么听到有怪声音传过来，okay，好人做到底，去地图上的新地点"Strange Noises"看看吧。将得到的物品Ornate Brooch交给Kiarr，收工去新地方。

South Watchtower

由于被沟壑阻隔着，所以前往这个地点需要从桥上过，地图上已经标明了。在去塔的途中会遇到几百人的兽人巡逻部队，当然是要绕道走啦。进入塔楼后一定要将这里的敌人全部杀光，如果没有出现提示，说明还有剩余的敌人需要你再搜索一遍塔楼。

Nydi's Distillery



过程与之前相同，灭敌后与首领Nydi对话，然后下方出现攻打据点，之前获得的炸弹将派上用场。消灭了敌人的巡逻队后前往地图上的"Arena Cavern"学习新武功。紧接着就去"Legion's Prison Cave"，经过打探一番才发现，原来这里监狱的钥匙居然在地图上方的"Thornvik"，见鬼，出发去拿钥匙哦。

Infiltrate Thornvik

现在地图上X标记的位置就是Viking叛徒所在地，是他拿着监狱的钥匙。Thornvik像铁桶一样被包的严严实实，不过它左右两侧尽头的岩浆地区都可以渗透进去（建议走左侧，相对容易些）。潜入到地图上X标记处，进入后在地下室杀死一个维京人就能获得钥匙。这里是座塔楼，还可以再探索一番，里面除了一点钱财，没有很重要的东西。最后来到原先的洞穴监狱中开门救人。进去后与监狱中的俘虏对话，然后到二楼打开牢笼机关。最后跟着士兵出门，现在又可以发动一场总攻了。



集团总攻

本次总攻颇有《指环王》的气势，我方依然要全力干掉敌军中的召唤师。战斗后期敌人同时派出了两个巨人迎战，干掉它们可获得2点"Dragon Runes"，然后就是召唤神龙进行攻击。入城后，冲到前方的召唤阵中间的红光Leystone处按B键，我方女召唤师出现，保护召唤师不被攻击，最终获得战斗的胜利。



战斗结束后和场景中带牛角头盔的Thornvik对话获得许可证，如果把Kegs交给大棚旁边的Inn-keeper可换取金钱，这不是游戏的必要任务。现在有了许可证就前往这里的北大门与守卫对话后出门。

Lumber Mill

这里的战斗比较特殊点，因为广场上多了一个巨人和一个敌人的召唤师。玩家需要潜入靠近关押俘虏的牢笼，等把俘虏放出来后再去收拾敌人的召唤师，最后集中力量消灭巨人。清理完这里所有的敌人后，前往下方新据点"Forest"杀光这里所有敌人获得军牌后再回来复命。森林内敌人有3个巡逻小队，要看准时机一一将他们暗杀掉是最好的方法。如果被零星敌人发现，最好将它们引到僻静处干掉。

Gateway

记住，一定要从北门走，然后来到岩浆区域，（如图）这里会有几个断桥，穿越这个区域就能接近地图上的"Gateway"据点。这里是一堵厚厚的城墙，外侧可以搬动机关打开大门，然后从楼梯下到底部出来就完成任务了。



East Tower

通往目的地的道路上有一座桥梁，其实不用走桥，玩家可以通过涉水直接从对岸的岩石爬过去。我是跋山涉水啊，翻山越岭啊才来到"East Tower"。必须从对面山坡上的吊桥才能进入塔内，在塔的顶层获得Cellar Key，前往地下室开门可营救一大批俘虏。

Fellkeep

前往地图最上方的Fellkeep，进城后同女召唤师Asta对话后获得"Shaman Cave Key"。注意这个新地点Shaman's Cave是不能通过桥到达的，需要原路返回走到底下，再沿着小河走。洞口前有个巨人可以不必理会，在shaman's cave里找到草药，带回交给Asta，谁知道她竟然贪得无厌，又要求主角去更远的洞穴将草药灼烧。估计许多玩家玩到这里都已经有暴动的冲动了吧。沿着道路西行，穿越岩浆区域，进入洞穴内部，一直走到最里面底层（这里感觉有点像《FF Ⅶ》最后的大空洞），在岩浆旁按B键。完成任务，返回对话。得知关于高级召唤龙的石板可能在西边的洞穴里面。

原先无法放下的吊桥，现在终于可以用了。来到洞穴内，在道路尽头获得钥匙后才能打开吊桥一端的铁门。带着召唤石前往地图左边中部的Dragon Stones，召唤龙成功，接下来前往大地图北部的Giants's Forge升级武器。此处需要沿路一直向下，在中间半开的大门处，玩家要跳跃抓住门闩移动通过。完成武器升级后，在附近营救数个被俘虏的营地。与首领Kuan对话后前往据点Turncoat's Loction斩杀叛徒，完成任务后回去复命。



注意，如果要发起最后的总攻需要完成所有条件，在Giants's Forge附近共有5个营地需要营救，漏一个都不行。

最终决战

起初战斗和之前大同小异，先是干掉3个敌人的召唤师，再就是干掉3个敌方巨人。进城后上去在红光Leystone处连按B键召唤我方女召唤师并保护她。最后高塔之战，需要一直攀登上去，并且中途干掉2个敌人的召唤师。

顶部见到了女魔头Hel，第一阶段要利用和杂兵交锋的间隙毁灭一共5根红柱子。由于敌人多，空间小，所以要稳扎稳打，尽量把敌人往火焰里面推。面对红柱子用最大攻击LB+X键可一击击毁之。当把红柱子和场景内所有敌人消灭干净后就是和Hel的变身进行最后拼杀。Hel的这个变身其实就是巨人加了个Hel的上半身，可以说是奇丑无比，除了会喷火外，根本不足为惧。战斗胜利后《维京战神 神宫之战》全部结束，并没有出现任何其他要素。



通关感言

虽然游戏已经通关，但是游戏中千人大战的壮阔场景依然在我脑海中回荡。如果有空的话，我会在近期时不时的把这款游戏拿出来再过过瘾。《维京战神 神宫之战》本应该更出色，因为游戏制作公司在当年打造的《斯巴达 全能勇士》比本作在设计思路上要完善得多，本作显然在制作上采取了比较投机取巧的方式，这样导致游戏内容过于重复，游戏时间刻意被延长。好了，看在这壮观的千人大战的面子上，我们还是给予《维京战神 神宫之战》一颗宽容的心吧。

疑似BUG

我在游戏时出现过这样的情况，那就是分明所有指定的任务已经"打勾"表示完成了，但游戏就是没有显示发起总攻的标记。如果遇到这个情况玩家只有到每一处进行查看，地图上会显示任务具体的完成情况。



穿越亿年的星海之旅

攻略透解 GUIDE THROUGH

星之海洋 二度进化	Square Enix	角色扮演
PSP スターオーシャン 2 セカンドエヴォリューション		日版
2008 年 4 月 2 日	1 人	4800 日元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

文 晴天 美编 木仙

能在 10 年后体验到这款经典作品，对于 FANS 来说无疑是幸福的，而厂商也的确照顾到了所有的玩家，移动速度的调整、新增的许多小细节都将以往 PS 版有所欠缺的地方得到了更完美的表现。只要你用心去体会，当 10 年前的一次次感动再次用全新的方式在你的眼前演绎时，才会慢慢唤醒属于“星之海洋”的记忆……

基本操作

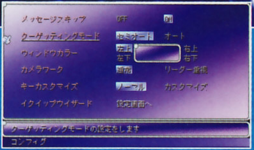
按键	地图	战斗
滑杆／十字键	移动	移动
○	调查／对话／确认	普通攻击
×	取消	选择操作的同伴
△	打开系统菜单	打开战斗菜单
□	触发PA事件	改变攻击目标
L／R	转动视角	使用设定的必杀技或纹章术
START	切换小地图	－

通关时间 一周目普通难度通关约需 35 小时，达成 BEST ENDING 约需 80 小时。

游戏要点解说

战斗的技巧

本作的战斗操作并不复杂，但是有几个关键的操作还是需要玩家注意。其中按下 × 键可以临时更换操作的同伴，对于使用快速咏唱的低级魔法牵制敌人非常有用；按下□键可以选择攻击的目标（之前必须在“コンフィグ”中将“ターゲッティングモード”设定为“セミオート”），在杂兵战中主要用于优先消灭会使用魔法的敌人；设定在 L 和 R 键上必杀技和纹章术，只有在玩家操作相应的角色时才能按对应的键发动，如果交由电脑 AI 控制的话，同伴只会在战斗中使用设定好的必杀技，纹章术则不受限制。



PA 事件相关

游戏中靠近城镇等地点会在画面右上方出现“Private Action”的提示，此时按下□键可以进行 PA。进入村庄后玩家只能操作主人公行动，而同伴则会出现在村庄的各个角落，与特定人物对话或前往特定地点就会触发个人事件。其中出现的选择会对玩家与同伴之前的友好度和爱情度造成影响。游戏中大多数 PA 事件只对游戏结局中同伴的去向造成影响，而有关 BEST ENDING 的 PA 事件已经在流程攻略中为大家注明。



技能系统全解析

作为游戏最具魅力的地方，如何高效地学习技能，如何利用技能来达到游戏的最大效率一直都是很多玩家关心的地方，下面就为大家全面解析所有技能的相关数据，充分了解系统的精髓所在才能发现游戏更多的乐趣。



技能的学习

通过不断地在战斗中累积经验值，角色每次提升等级都会获得数量不等的技能点（スキルポイント，即 SP），之后进入系统菜单，选择“スキル”下的“スキルを覚える”就能利用 SP 来提升各种技能等级（每种技能最大 10 级，提升多个技能的等级后会追加超级特技等高级技巧）。游戏中的技能主要分为知识、感觉、技术、战斗四大类，它们都可以在不同城镇中的技能店购买到。要想更有效率地提升技能等级，建议玩家初期不要使用 SP，直到购买了“感觉 2”的技能书后，将“根性”提升到最大等级再开始学习剩余的技能。

技能对照表

技能书	包含技能	价格
知识1	矿物学、药草学、レシピ	300
知识2	オタマジャクシ、道具知识、生物学	1500
知识3	精神学、妖精论、ピエティ	2700
感觉1	美的感觉、忍耐、目利き、度胸	400
感觉2	根性、危险感知、游び心、ポーカーフェイス	1600
感觉3	努力、电波、机能美	2700
技术1	デッサン、包丁、口笛、コピー	400
技术2	クラフト、文笔、调教、机械知识	1600
技术3	演奏、キャスト、科学技术、机械操作	3600
战斗1	练气、急所狙い、气功、トランス	400
战斗2	はやて、受け流し、身体感觉、リキャスト	1600
战斗3	フェイント、カウンター、早口、集中	4500

©1998、2008 SQUARE ENIX CO.,LTD.All Rights Reserved.Original version developed by tri-Ace Inc.

天赋与开花

游戏中的所有角色都拥有天赋（タレント）的设定，具体情况可以进入系统菜单下的"ステータス"进行参看，由于它们并不是具体的技能，所以无法通过技能点来提升等级，但拥有后可以提升使用特定技能的成功率。另外除了后期加入的同伴，最初选择的男女主人公在一开始所具备的天赋也是随机的，不过即便没有玩家需要的天赋出现，反复使用特定的特技出现"开花"的提示，同样能够获得天赋和100SP的奖励。



提升开花几率的方法	
天赋	推荐方法
オリジナリティ	细工中使用材料"アイアン"
器用な指先	同上
味觉	调理中使用材料"卵・乳制品"
デザインセンス	アート中使用材料"マジカルクレイ"
文才	执笔中选择书写技能书
リズム感	音乐中演奏由口琴（ハーモニカ）创作的曲子
音感	同上
动物好き	ファミリア中召唤出小鸟
野生の勘	每隔一分钟使用一次スカウト

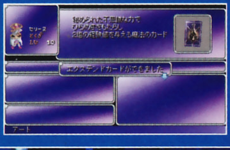
道具制造篇

选择"スキル"下的"アイテムクリエーション"会显示目前角色能够使用的"道具制造指令"。无论是赚钱练级，还是获得强力道具和装备，该指令都是玩家会经常用到的，以下提及的促进道具可以提高技能的成功率。

アート

必要技能	デッサン、美的感觉
开花天赋	デザインセンス
必要道具	マジックカンバス マジカルグレイ
促进道具	グラフィックツール

使用该特技能够制造出很多实用的消耗道具。其中使用マジックカンバス为原料有一定几率能够生产出使经验值翻倍的道具"エクステンドカード"，全体完全复活的"绘画：ソクラテスの死"；使用マジカルグレイ为原料则可以获得回复全体HP的"天使の像"以及在面对强力杂兵时用于逃脱的"韦驮天"。



执笔

必要技能	文笔
开花天赋	文才
必要道具	万年笔
促进道具	エディター、ベレー帽

使用书写的技能书能够提升角色特定技能的等级（最高只能到5级），是初期节约SP的主要手段，而促进道具中的ベレー帽必须让执行的同伴装备上才能发挥作用。另外让同伴レオン使用该技能会有10%的几率获得他的专用书类武器，凑齐"参考书"、"专门书"、"纹章学理论"后有可能得到"纹章学大事典"。

复制

必要技能	コピー
必要道具	マジカルカメラ、RIRICA、マジカルフィルム
促进道具	RIRICA

基本的原则就是复制游戏中的强力装备或售价高的物品，小小的投资就能换来巨大的回报。

细工

必要技能	矿物学、クラフト、美的感觉
开花天赋	オリジナリティ／器用な指先
必要道具	矿石
促进道具	はんだごて

利用各种矿石制作出装饰品。其中让克洛德使用"シルバー"能够制作出吸收光属性伤害，暗属性攻击无效的超强力饰品"シルバーアンク"；使用"グリーンベリル"可以制作出必杀技和魔法消费MP减半的"フェアリィリング"；使用"ダイヤモンド"可以制作出自动复活，全属性伤害减半的"リバースドール"（复活后极大几率损坏）。

カスタマイズ

必要技能	クラフト、キャスト、机能美
开花天赋	オリジナリティ
必要道具	武器、矿石
促进道具	マジカルラスプ

主要用来制作所有角色的强力武器。其中克洛德的武器"エターナルフスィア"在第一个星球便可以制造出来，先完成武具大会的情节，然后去锻造师的家中获得"ジャーブエッジ"，之后提升技能"电波"的等级，每提升一次就有一定几率获得关键素材"ミスリル"，接着便可打造出"ミノスソード"，需要多使用S／L大法。

调理

必要技能	包丁、レシピ、目利き
开花天赋	味觉
必要道具	食材
促进道具	万能包丁

使用食材制作出回复道具，不过只能在战斗以外的情况下使用。比较有趣的是，游戏中使用成年的同伴比较容易制作出MP回复量较高的料理（クロード、レナ、プリシス、レオン、ウェルチ都属于未成年人），促进道具万能包丁同样要装备在身上才会发挥作用。

サバイバル

必要技能	药草学、忍耐
促进道具	サバイバルキット

游戏中利用率较低的技能，在不同的地形上使用该技能，消费4MP就能随机获得道具。另外在最终迷宫中使用该技能可以找到不少稀有矿石，但成功率普遍不高。

鉴定

必要技能	道具知识、矿物学、药草学
必要道具	スペクタクルズ
促进道具	元素分析器

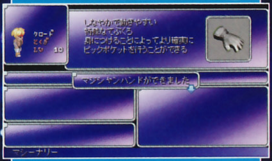
可以鉴定标记为？号的道具，结果在获得该道具时就已经确定，不能通过S／L大法来更改。

全角色强力武器一览		
角色	武器	锻造方法
クロード	エターナルフスィア	ミノスソード+ミスリル
レナ	エンプレシア	カイサーナックル+ムーナイト
セリーヌ	ドラゴンタスク	ホーリィロッド+スタールビー
ディアス	クリムゾン−D−	ハードクリーヴァ+ダマスクス
アシュトン	メルーファ	サイザー+ダマスクス
プリシス	SDUGAパンチ	UGAパンチ+ミーティアライト
ボーマン	ムーンフィスト	ルーンフルムーン+ダイヤモンド
オペラ	パルスボックス	βボックス+オリハルコン
エルネスト	ダークウィップ	单分子ワイヤー+ダマスクス
レオン	混沌の书	暗黑の书+ダマスクス
ノエル	プラチナネイル	ダイガーファング+ミスリル
チサト	サイキックガン	クラッカー+贤者の石
ウェルチ	指し棒ん？	指し棒そこはダメ+ムーンナイト

マシーナリー

必要技能	机械知识、机械操作
开花天赋	デザインセンス／器用な指先
必要道具	マテリアルキット

游戏初期到达リンガの町时就可以在商店购买原材料，制作出的大多数物品都是其他技能所需要的促进道具，建议优先将其提升到最高等级。如果使用プリシス或オペラ执行该技能有一定几率获得领悟必杀技的特殊道具，千万不能错过。



角色	特殊道具
プリシス	プラズマびりびり棒
	ハイメカランチャー
オペラ	ホワイトシステム
	ブラックシステム
	グリーンシステム

调合

必要技能	生物学、药草学、精神学
必要道具	药草
促进道具	灭菌てぶくろ



利用两种药草可以制作出辅助战斗的强力道具，以下就给出几种组合供玩家参考。另外由于组合后的结果会随机变化，所以要想得到想要的结果就要多使用S／L大法。

道具	组合方法	效果
韦驮天软膏	アセラス+アセラス	战斗中我方全体的移动速度上升
ツインズトニック	ローズヒップ+アルテミスリーフ	使用后提升同伴对主人公的友好度和爱情度
特效药	アルテミスリーフ+アセラス	解除我方1人所有异常状态
ホーリィミスト	ラベンダー+アセラス	我方全体HP恢复60%
フェアリィミスト	アセラス+アセラス	战斗中一定时间内，我方MP不减

炼金

必要技能	科学技术、矿物学、妖精论
必要道具	アイアン
促进道具	三角フラスコ、レザードフラスコ

利用最廉价的铁矿石来精炼出高级矿石，是后期寻找强力武器合成材料的主要途径。其中ルーンメタル、レインボーダイヤ、ミーティアライト、ミスリル、ムーナイト、贤者の石必须拥有促进道具レザードフラスコ后才能获得。

标题画面的秘密 在最终BOSS前的记录点保存过记录，重新开始游戏就会在标题画面下追加"ボイスギャラリー"的选项。另外在标题画面直接按×键可以看到另一个开场动画。

特技篇

选择“スキル”下的“特技”出现可以设定的特技列表，合理设定的话可大大提高角色的培养速度。

ファミリア

必要技能	口笛、调教

可以在野外和迷宫中呼叫商店，根据技能等级的不同，能够买到的物品也会存在差别，尤其是在隐藏迷宫中将发挥非常重要的作用。

オラクル

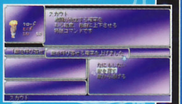
必要技能	电波、ピエティ、游び心

选择“祈りをささげる”后会得到神的启示，也就是游戏中的各种小技巧，有一定日文基础的玩家可以看看自己漏掉了什么。

スカウト

必要技能	危险感知
开花天赋	野生の勘

调整遇敌几率的技能，其中“敌を探す”增加遇敌率；“敌から逃げる”减少遇敌率；“なにもしない”恢复默认的遇敌几率。



修行

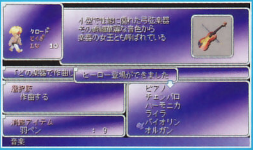
必要技能	努力、根性、忍耐

选择“修行する”后以牺牲自己的能力为代价，在战斗后获得更多的经验值。需要注意的是，修行的效果是根据队伍中选择修行的同伴该技能等级之和来计算的，即队伍中所有同伴的“修行”等级都为10，且都选择修行，那么在战斗中ATK和DEF会分别下降20%，获得的经验值增加20%。

音乐

必要技能	演奏、オタマジャクシ
开花天赋	リズム感、音感
必要道具	乐器、羽ペン、指挥棒
促进道具	ミュジックツール

在持有任意一种乐器的情况下，先使用羽ペン进行作曲，最后使用指挥棒即可进行演奏，开花只会在演奏乐曲时才会出现。不同的乐曲会出现不同的辅助效果，其中“ヒーロー登场”和“恶魔の旋律”比较特殊，演奏后会强制遭遇敌人，并且无法逃跑，所以挑战前最好先保存记录。



乐器	获得方法	乐曲	效果
ピアノ	ノースシティ购买	救いの歌	一段时间内，移动时缓慢回复HP和MP
		祝福の歌	全能力上升
チェンバロ	港町ヒルトン购买	精灵の舞	DEX上升
		妖精の舞	AGL上升
幻の三味线	试炼の洞窟4层获得	苍き疾风	移动速度上升
		秘めたる力	最大HP和MP上升
白银のトランペット	试炼の洞窟13层获得	恶魔の旋律	强制遇敌
		神々の旋律	暂时获得所有的天赋
ハーモニカ	港町クリク购买	战いの调べ	遇敌几率上升
		孤独の调べ	遇敌几率下降
ライラ	ノースシティ购买	裁きのメロディ	STR上升
		永远のメロディ	CON上升
バイオリン	ノースシティ购买	ヒーロー登场	强制遇敌
		女神光临	特技成功率上升
オルガン	ノースシティ购买	愈しの歌	一段时间内，移动时缓慢回复HP
		安らぎの歌	一段时间内，移动时缓慢回复MP

ピックポケット

必要技能	度胸、ポーカーフェイス
必要道具	盗贼てぶくろ、マジシャンハンド
促进道具	マジシャンハンド

装备必要道具后，在村庄中对特定人物按□键可以得到一些通过正常情况下无法获得的道具（PA事件中也可以从同伴处偷盗物品）。由于并不是什么光彩的事情，如果成功或失败时选择“相手から话しかけられる”都会令同伴的友好度和爱情度降低，但是后期可以通过特殊道具来提升这些数值，所以有教坏小朋友的嫌疑（笑）。



超强铠甲入手

选择女主人公进行游戏，在エルネスト已经成为同伴的情况下，前往リンガの町或マーズ村进行PA，找到他并实行偷盗就有可能得到防御力高达500的超强铠甲；如果是选择男主人公，除了上面两个地点外，在エルリアタワー发生传送回宇宙飞船的情节中，对画面右上角的士官候补生实行偷盗同样可以获得这件物品。

神奇的百宝箱

在游戏初期第一次到达港町クリク时进行PA，对广场的菲丽娅（フィリア）实行偷盗可以获得神秘饰品“ミスチーフ”，装备上它后只要不断地移动就能获得各种各样的道具，实际的用处就见仁见智了。

超级特技篇

选择“スキル”下的“スーパー特技”出现特技列表，此类特技需要队伍中至少有3人将关键技能提升到LV4以上才会出现。

マスターシェフ

关键技能	调理
等级关联	调合
必要道具	食材
促进道具	万能包丁

可以选择两种食材组合出新的物品，道具的效果略高于单人“调理”获得的物品，另外所有的组合都有1/255的几率获得HP和MP全回复的超珍贵道具“ネクタル”。

开眼

关键技能	修行
等级关联	サバイバル

将技能设定为“开眼に励む”可以在升级时获得更多的SP，不过作为代价，在战斗中角色的AVD、GUTS、移动速度都会降低，隐藏迷宫中一定要慎用。



カモンバーニィ

关键技能	ファミリア
等级关联	スカウト

可以在野外呼叫系列的吉祥物，乘坐它不但不会遇敌，而且在大地图上的移动速度也会大大增加。



オーケストラ

关键技能	音乐
等级关联	アート
必要道具	乐器、指挥棒

要使用大合奏必须拥有4件乐器，并且作出的乐曲达到8首以上。此技能最大的好处就是演奏时都会提高70%的开花几率，对于苦苦追求天赋的玩家无疑是最大的福音。

出版

关键技能	执笔
等级关联	マシーナリー
必要道具	万年笔
促进道具	エディター

主要用来调整角色间友好度与爱情度的重要指令，将写出来的书对着任意同伴使用，可以使创作者和被使用者间的友好度或爱情度得到提升。另外将书交给ラクール城下町或セントラルシティ的出版社也会得到不少版税，推荐当波曼对主人公的两项数值达到8时，创作的两本书可以分别收取30000的版税。

ブラックスミス

关键技能	カスタマイズ
等级关联	炼金
必要道具	スミスハンマー、矿石
促进道具	マジカルラスプ

可以使用矿石打造出强力防具和饰品，并且是否拥有促进道具マジカルラスプ，所制造出来的道具是不一样的。建议主要使用オリハルコン、ムーナイト、ミスリル、ミーティアライト、ルーンメタル五种原料来进行制作。

なんでも鉴定だ

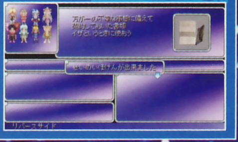
关键技能	鉴定
等级关联	细工
必要道具	スペクタクルズ

将技能设定为“割引にする”可以在下一次使用商店时，以更优惠的价格买到物品；设定为“割增にする”则是增加卖出物品的价格，设定为“取り消し”恢复正常价格。

リバースサイド

关键技能	ピックポケット
等级关联	复制
必要道具	上质纸

可以伪造出各种诡异道具的指令。其中“ぎぞうくんしょう”可以让下次升级所需要的经验值为1，但只到99级前有效；“せいめいはけん”则可获得战斗中死亡同伴等级1000倍的金钱，后期配合“マイドレイク”使用效果绝佳。



全角色解析

现在我们将为大家公开游戏中所有角色的详细资料和使用心得，其中天赋列表中的数据为角色最初加入时拥有和通过使用技能开花的百分比，有收集癖的玩家一定要留意不能通过技能开花的天赋。

克洛德 クロード



天赋列表		
名称	初期	开花
オリジナリティ	60	11.7
味觉	10	0.4
器用な指先	50	7.8
デザインセンス	65	7.8
文才	80	15.6
リズム感	45	2
音感	40	2
动物好き	20	3.9
野生の勘	–	0.4
マナの祝福	–	–

等级	必杀技
3	空破斩
7	流星拳
13	兜割
20	活人剑
28	バーストナックル
38	爆裂破
45	双破斩
53	吼龙破
62	ソードボンバー
70	镜面刹

本作的男主人公，前期可主要强化 STR 和 CON 相关的技能，然后用富裕 SP 尽快领悟“カスタマイズ”的技能来打造强力的武器。后期的战斗主要使用吼龙破来对付空中移动的敌人，镜面刹则可以对前方的敌人造成连续伤害。



迪亚斯 ディアス



加入方法 必须选择女主人公开始游戏，在前线基地的情节中选择第一项加入。

天赋列表		
名称	初期	开花
オリジナリティ	100	–
味觉	10	7.8
器用な指先	50	5.9
デザインセンス	30	2.0
文才	20	0.8
リズム感	60	0.8
音感	60	0.8
动物好き	20	0.8
野生の勘	40	7.8
マナの祝福	–	–

等级	必杀技
初始	空破斩
初始	ケイオスソード
初始	クロスウェイブ
初始	笼
40	疾风突
48	弧月闪
56	凤吼破
63	圆月斩
70	梦幻
78	朱雀冲击破

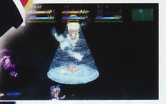
拥有众多连续攻击且攻击速度高的必杀技，对于牵制敌人的效果非常明显。前期可以走攻击发展路线，并尽快学会“カスタマイズ”来打造强力武器。由于他的绝大多数必杀技都会消耗大量 MP，所以优先提升 STM 相关的技能，才能增加战斗后的 MP 回复量。

蕾娜 レナ



天赋列表		
名称	初期	开花
オリジナリティ	20	3.9
味觉	80	35.2
器用な指先	70	3.9
デザインセンス	25	0.8
文才	30	15.6
リズム感	40	3.9
音感	90	2
动物好き	85	15.6
野生の勘	–	–
マナの祝福	100	–

等级	纹章术
初始	ヒール
3	アンチドート
5	ブレス
8	ディープミスト
10	キュアライト
12	サイレンス
14	レイ
18	フィクスグラウド
20	キュアオール
22	ディレイ
25	キュアコンディション
28	グラビティプレス
30	ライトクロス
33	プロテクション
36	トラクタービーム
42	ヘイスト
47	グロース
52	フェアリーヒール
54	リフレクション
60	レイズデッド
63	スターフレア
65	フェアリーライト
72	エンゼルフェザー



本作的女主人公，能够使用最强的回复和复活魔法，因此是战斗中不可或缺的一员。后期习得能力上升魔法后，可以辅助我方前卫进行更猛烈的攻击，技能方面可优先提升早口、集中，使用富裕的 SP 习得炼金术后可以在后期得到大量的珍稀矿石。

普莉西丝 プリシス



加入方法 在第一次到达リンガの町后进行 PA，进入左下角普莉西丝的家向其父亲了解情况，出门后选择第一项，离开村庄时正式加入。

天赋列表		
名称	初期	开花
オリジナリティ	30	7.8
味觉	–	1.2
器用な指先	30	62.5
デザインセンス	30	62.5
文才	30	0.8
リズム感	20	5.9
音感	40	3.9
动物好き	70	2
野生の勘	50	0.4
マナの祝福	–	–

等级	必杀技
初始	ロケットぱーんち
初始	ほっぷすてっぷ
17	モール
25	えーい、やあっ
36	パラボラビーム
49	ぽかぽかアタック
57	ブラッディマリー
道具	くんスーパービーム
PA	ほろほろグラフ
道具	ばーりあ

灵活的游击型角色，パラボラビーム能够使远距离的敌人暂时无法行动，后期战斗中非常实用。由于有两个必杀技必须获得专有道具，所以前期培养应优先获得“マシーナリー”技能，另外同时收得阿斯通才能触发 PA 事件得到阿修通的必杀技。

阿修通 アシュトン



加入方法 第一次到达ハーリーの町与入口的 NPC 对话了解到出现双头龙的情报，返回サルバの町的矿洞深处找到他，接着去マーズ村的长老家，进入后方的房间调查有白色阶梯的书架选择第三项。前往クロス城晋见国王后，依次前往王都后方的山岳宫殿得到“圣杯”，王都附近的ラスガス山脉得到“魔鸟の泪”，最后返回サルバの町之前发生凭依的地点正式成为同伴。

天赋列表		
名称	初期	开花
オリジナリティ	10	39.1
味觉	80	2
器用な指先	50	3.9
デザインセンス	–	–
文才	40	2
リズム感	10	11.7
音感	10	11.7
动物好き	50	0.8
野生の勘	30	2
マナの祝福	–	–

等级	必杀技
初始	ツインスタッブ
初始	クロススラッシュ
初始	リーフスラッシュ
初始	ノーザンクロス
22	ピアシングソーズ
45	ハリケーンスラッシュ
53	デッドトライアングル
64	ドラゴンブレス
70	ソードダンス
宝箱	トライエース

和男主人公一样属于近战系的角色，リーフスラッシュ属于瞬间近身的招式，可以有效打断地方魔法师的咏唱，在试炼洞穴 10 层的宝箱中可以获得专用必杀技“トライエース”，准备时间较长，但是能够对全屏敌人造成巨大伤害。

塞丽努 セリーヌ

加入方法 在游戏初期见过クロス国王后，返回广场答应她的要求，接着前往クロス洞穴完成事件并选择第一项加入。



天赋列表		
名称	初期	开花
オリジナリティ	40	31.3
味觉	10	0.4
器用な指先	80	15.6
デザインセンス	90	23.4
文才	20	2
リズム感	10	1.2
音感	80	3.9
动物好き	10	–
野生の勘	45	7.8
マナの祝福	100	–

等级	纹章术
初始	ファイアボルト
初始	サンダーボルト
初始	ウインドブレイド
9	レイ
12	エナジーアロー
17	スターライト
22	ロストメンタル
27	ニュートラル
28	プレス
31	サンダーストーム
34	イラプション
39	カース
43	ルナライト
49	サザンクロス
55	サンダークラウド
59	リフレクション
66	エクスプロード
76	エンゼルフェザー
宝箱	メテオスォーム

由于在早期便能使用全体攻击魔法，所以在牵制敌方魔法师方面拥有不少优势。后期学会的カース魔法可以打消敌人给自己附加的有利状态，面对后期的强力 BOSS 非常实用。在试炼洞穴 10 层的宝箱中可以获得最强的全体攻击魔法“メテオスォーム”，虽然能轻松对敌人造成 9999 的极限伤害，但由于咏唱时间过长，在战斗中的使用率并不高。

波曼 ボーマン

加入方法 在普莉西丝没有加入的情况下，完成リンガ村解读古文书的情节后选择第一项加入

天赋列表		
名称	初期	开花
オリジナリティ	40	3.9
味觉	10	2
器用な指先	20	0.4
デザインセンス	20	7.8
文才	80	23.4
リズム感	10	0.8
音感	30	0.8
动物好き	–	23.4
野生の勘	30	23.4
マナの祝福	–	–

等级	必杀技
初始	气功击
初始	毒气弹
初始	首伽
初始	朱雀双爪击
28	秘仙丹
35	死方阵
43	旋风拳
51	炸裂拳
66	破碎弹
74	樱花连击



以攻击频率赢得先机的格斗家，初期的毒气弹能够附加中毒状态，配合广范围的破碎弹能够对敌人造成连续打击；首伽具有远距离瞬间近身的特性，并且附加即死状态。执笔方面的技能开花几率很高，对累积资金非常有帮助。

奥贝拉 オペラ

加入方法 在阿修通没有加入的情况下，完成武具大会后返回港町ヒルトン的酒场见到她，接着乘船返回之前的大陆晋见クロス国王，获得进入山岳遗迹的许可后，在山岳遗迹选择第一项加入。

天赋列表		
名称	初期	开花
オリジナリティ	40	19.5
味觉	10	0.4
器用な指先	100	–
デザインセンス	60	46.9
文才	10	2
リズム感	70	11.7
音感	70	11.7
动物好き	–	–
野生の勘	–	–
マナの祝福	–	–

等级	必杀技
初始	フレイムランチャー
初始	フォトンプリズン
24	αオンワン
34	スプレッドレイ
41	コールドウィンド
54	グラビティシェル
69	ライトニングブレット
道具	レーザービット
道具	ヒールスター
道具	ハイパーランチャー



和普莉西丝一样需要借助道具才能获得新的必杀技，所以技能“マシーナリー”一定要优先获得。除了各种范围的属性弹攻击外，ヒールスター同样拥有全体回复的效果，甚至和纹章术相比还更有速度上的优势。

隐藏的宇宙模式 在游戏中累积消灭掉 2000 个敌人，选择“New Game”就会出现战斗难度选择的画面，其中的“UNIVERSE 模式”才是所有玩家追求的最高难度。

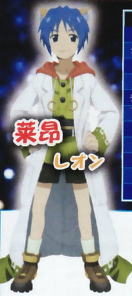


加入方法 在奥贝拉已经成为同伴的情况下，返回最初的アーリア村进行PA，在村长家二楼得知神护の森有物体坠落的消息，接着继续发展情节到成功找到纹章炮能源，离开遗迹时完成强制战斗后加入。

天赋列表		
名称	初期	开花
オリジナリティ	20	7.8
味覚	20	0.8
器用な指先	60	7.8
デザインセンス	30	11.7
文才	40	15.6
リズム感	100	–
音感	50	3.9
动物好き	30	3.9
野生の勘	80	15.6
マナの祝福	–	–

等级	必杀技
初始	ディメンションウィップ
初始	スパイラルウィップ
32	アークアタック
41	サウザンドウィップ
49	グラウドダスト
58	ブロークンハート
65	サンダーウィップ
73	ソニックウィップ

由于自身拥有攻击频率高的优势，所以配合必杀技“グラウドダスト”几乎不会让敌人逃出自己的攻击范围。特技方面擅长的很多，而且都拥有很高的开花几率，即便是不上场战斗也能发挥另一方面的作用。



加入方法 必须选择男主人公，会在漂流到エル大陆后正式加入。

天赋列表		
名称	初期	开花
オリジナリティ	30	3.9
味覚	35	3.9
器用な指先	20	0.8
デザインセンス	40	2
文才	100	–
リズム感	10	2
音感	10	2
动物好き	10	2
野生の勘	–	3.9
マナの祝福	100	–

等级	纹章术
初始	アシッドレイン
初始	ディープミスト
初始	ウーソズ
初始	シャドウボルト
初始	ブラックセイバー
初始	アイスニードル
初始	ディープフリーズ
初始	ワードオブデス
32	プロテクション
34	スターライト
36	ディレイ
39	シャドウフレア
42	ヘイスト
50	グロース
54	ノア
60	グレムリンレアー
66	デモンズゲート
78	ダークサークル
宝箱	エクスティンクション
32	アークアタック
41	サウザンドウィップ
49	グラウドダスト
58	ブロークンハート
65	サンダーウィップ
73	ソニックウィップ

前期以附加异常状态的魔法辅助我方进行战斗，攻击魔法则以暗和水属性居多，面对后期的敌人比较吃力。在试炼洞穴4层的宝箱中可以获得强力无属性魔法“エクスティンクション”，算是弥补了在攻击魔法威力上的不足。



加入方法 完成红水晶の洞穴的营救事件后选择第一项加入。

天赋列表		
名称	初期	开花
オリジナリティ	40	3.9
味覚	20	3.9
器用な指先	10	2
デザインセンス	50	3.9
文才	10	3.9
リズム感	60	3.9
音感	70	3.9
动物好き	90	3.9
野生の勘	40	3.9
マナの祝福	100	–

等级	纹章术
初始	ヒール
初始	キュアライト
初始	サイレンス
初始	ウインドブレイド
初始	マグナムトルネード
初始	グレイブ
初始	アイスグレイブ
初始	テタナスウインド
初始	エナジーアロー
初始	ロストメンタル
41	キュアオール
45	ニュートラル
49	ブラッドスキュラー
52	フェーン
55	フェアリーヒール
60	キュアコンディション
66	カース
72	ブレス
77	フェアリーライト
82	ロックレイン

集合了蕾娜和塞丽努纹章术特点的复合型魔法角色，不过缺点也非常明显，就是无法使用高等级的复活魔法。他的专用武器都拥有攻击力高、魔力高的特点，所以必要时也可以参加近身战斗。



加入方法 在红水晶の洞穴捡到她的名片，返回セントラシティ的市政大厅2楼，在出版社找到她选择第一项加入。

天赋列表		
名称	初期	开花
オリジナリティ	60	11.7
味覚	60	23.4
器用な指先	60	3.9
デザインセンス	40	3.9
文才	100	–
リズム感	30	3.9
音感	30	3.9
动物好き	50	39.1
野生の勘	–	2
マナの祝福	–	–

等级	必杀技
初始	笼车
初始	バーニングカーズ
初始	旋风
44	10万ボルト
53	フレイムスロアー
62	升り龙
68	チアーガス
76	フレパレーション

以多段攻击为主的猛攻型角色，后期着重培养的话甚至比男主人公的实力还略胜一筹。一开始仍然以优先制作出强力装备为主要培养方向，再加上大部分天赋的初始几率高，积极使用的话很容易开花。



加入方法 完成武具大会后，在队伍中有四名角色的情况下于ラクール城下町进行PA，前往王宫的途中便会遇见她，选择第一项后加入（恶趣味的玩家可以拒绝她3次再让其加入）。

天赋列表		
名称	初期	开花
オリジナリティ	60	11.7
味覚	60	23.4
器用な指先	60	3.9
デザインセンス	40	3.9
文才	100	–
リズム感	30	3.9
音感	30	3.9
动物好き	50	39.1
野生の勘	–	2
マナの祝福	–	–

等级	必杀技
初始	ピンタ
初始	でこぴん
初始	左手の法则
初始	くるぐる
初始	おっちむいてホイ
37	怒りの铁拳
53	连续ピンタ
73	ぴぴぴぴぴん
PA	大地の怒り
道具	にーべるんなんとかー

作为本作的隐藏同伴，其整体实力并不算出众，近身后的连续攻击能够对敌人造成不小的伤害。由于其武器种类比较少，如果想发挥更大的战斗力就要自己制作出强力的武器。另外同时收得普林西丝的话可以在アームロック发生PA事件得到新的必杀技，而让其以エルリアタワー最顶层得到的“水晶石”为材料执行“细工”，还能得到学习专用必杀技的道具“神々の纹章”。

流程要点攻略



游戏一开始可以选择克洛德（クロード）和蕾娜（レナ）进行游戏，两位主人公除了在主线情节上存在一定差异外，能够加入的同伴也会有所不同。以下的流程以女主人公蕾娜为主，并在出现同伴加入分歧时进行了相关注释。

命运的序曲 Prologue

某天蕾娜又像往常一样告别了母亲，独自一人前往附近的“神护之森”散心，虽然出门时母亲一再告诫她，由于最近从天而降的陨石影响，整个大陆的环境都发生了异变，甚至连森林中的动物们都变得狂躁不安，但开朗活泼的蕾娜似乎并没有将这些放在心上。在寂静的森林中漫步，蕾娜不由自主地哼唱起了小调，开心得完全忘记了从身后慢慢靠近的怪物，而就在怪物即将对她痛下杀手时，不知从何处出现了一名金发少年，用手中耀眼的武器将怪物击得粉碎。虽然一切来得非常突然，但看到眼前的这一幕，蕾娜还是不由自主地回想起来大陆上的传说：“手持光之剑，身着异国服装的人将成为新的救世主，将人们从苦难中解救出来”，既兴奋又恐惧的她在和少年做了简短的自我介绍后，便带着这位名叫克洛德的少年返回了自己家中，并找来村长确认“救世主”现身的好消息。

显然克洛德对于众人的反应也感到非常诧异，由于接触神秘装置来到这里的他莫名其妙地成为了这个星球的“救世主”，简直就和小说中的情节一模一样，最后他向众人坦白了自己是地球人的身分，之前攻击怪物的武器无非是防身用的光线枪而已。失望的蕾娜遭到了母亲的训斥，再次去森林散心却在返家的途中被儿时的好友艾伦绑架，而平时和蔼的艾伦此时也一反常态，竟然强行提出了结婚的要求，并将她软禁在了自己的豪宅中。根据佣人的提点，细心的蕾娜找到了豪宅中的秘道，并在秘道的最深处发现了进行神秘仪式的祭坛，同时得到消息的克洛德也及时赶到，两人合力击败了被神秘晶石控制的艾伦。

返回村庄向村长讲述之前的遭遇，为了调查事情的真相，村长让两人带着自己的推荐信去找克洛斯国王，获得他的批准后才能乘船前往陨石坠落的艾尔大陆……



アリーア村

Action

①从家出来后从左上方切换场景，一路向下进入神护之森发生剧情。
②返回自己的家后，与村庄中所有的 NPC（包括房屋中）对话一遍，在教堂前找到散步的克洛德，选择"はい"再次返回家中。
③夜晚出门后进入右侧的村长家，将村长带回家了解救世主的真相，接着早晨出门进入神护之森最深处与克洛德见面，最后在回家的途中被劫持。
④在艾伦（アレン）的府邸与 2 层右侧的佣人对话两次，然后返回房间选择休息，醒来后前往 1 层右方的房间调查可疑地点进入【サルバ坑道】。
⑤在克洛德的帮助下脱险后，返回自己的家中上楼休息会触发情节，接着前往神护之森会得知无法前进，最后在桥上找到焦急的克洛德。
⑥第二天清晨，两人接受了村长的委托，为了调查陨石引发的各种怪异现象前往北方的克洛斯城晋见国王。

Dungeon

—— サルバ坑道 ——

进入地下道后，由于初期的能力较低，所以要随时注意自己的 HP，不足时可以使用"ヒール"魔法来回复，建议练到 5 级学会初级攻击魔法。进入记录点后方的房间进行 BOSS 战。敌人的攻击对克洛德伤害较高，但是只要保证集中攻击，它几乎没有出手的机会。

Event

前往クロス的途中会经过サルバの町，前往艾伦的府邸与 2 层的他对话两次可以得到女主人公的专用饰品"幸せの指轮"。

クロス城下町

Action

①入夜后进入左上角的旅店休息，第二天从正上方的道路进入王宫。
②与受付的 NPC 对话后，从中间的道路向上晋见国王，依次选择三个选项了解世界发生异变的原因，离开时国王会给予 600 的资金和"通行许可证"。
③返回城下町的广场会遇到同伴塞丽努（セリーヌ），选择第一项答应她同行的要求，随后前往地图右上方的【クロス洞穴】。
④帮助塞丽努找到宝物后，在洞穴的门口选择第一项可以让其正式成为同伴，接着一同前往北方的港町クリク。

Dungeon

—— クロス洞穴 ——



这里的道路非常简单，惟一容易被忽略的则是从图中所示的地点向下可以进入隐藏区域，开启之前无法靠近的三个宝箱。在记录点前的石柱会发生事件，之后利用新的洞口前往最深处，调查右上方的宝箱获得宝物"古文书"。另外此时如果调查右上角的宝箱会发生强制战斗，敌人的攻击速度很快，如果被夹击就要尽快跑开回复。

Event

完成晋见国王的情节后，实行 PA 在前往王宫的路上会遇到艾尔尼斯特（エルネスト），这是让其成为同伴的必要条件。

港町クリク

Action

①从王都出来到达新的十字路口，以附近的路牌为准一路向北，通过一座小桥后进入村庄，接着在港口与船长对话出示通行证。
②钱包被盗后，和村中所有的 NPC 对话后，返回第一个场景左侧就能找到干坏事的小孩。
③取回钱包后，带其依次前往村庄入口附近的民家、餐馆的厨房和服装店（中途可以任意选择），最后前往港口与岸边的小孩对话和大家告别。
④再次与船长对话得知还需要等待一段时间，返回广场会发生地震，回避到安全地带后与船长对话发生海啸，最后在他的建议下众人只能先前往拉戈鲁大陆，再想办法前往最后的目的地艾尔大陆。

Event

第一次到达这里一定要进行 PA，这样会在广场上遇到菲丽娅（フィリア），虽然大家都对她的预言不屑一顾，但是触发该情节是让最终 BOSS 完全觉醒，达成 BEST ENDING 的必要条件。

マーズ村

Action

①返回之前有路牌的十字路口，沿着左侧的道路进入新的村庄，前往长老家会得知附近的山贼绑架了村庄的小孩。
②前往旅店寻找迪亚斯（ディアス）后，与长老家门口的同伴对话，最后与迪亚斯对话选择第一项，第二天从长老之家右上角前往【纹章の森】。
③在最深处击败盗贼首领后获得"小屋のカギ"，救出所有的小孩后返回长老家看望塞丽努的父亲，之后出村继续朝尽头的ハーリーの町前进。

Dungeon

—— 纹章の森 ——

进入之前一定要让蕾娜装备上"泥靴"，沿路前进会发生几次强制战斗，再加上森林中的敌人对蕾娜的伤害都很高，所以玩家可以操纵她来专心回避。小屋前的战斗难度较高，如果将蕾娜的等级提升到 14 以上可以使用全体攻击魔法来牵制敌人的行动，如果迪亚斯的体力不足，一定要使用道具进行回复。



ラクール城下町

Action

①与ハーリーの町入口附近的老者对话得知矿区出现双头龙的情报，之后完成相应的事件可以让同伴阿修通（アシュトン）加入（他无法和奥贝拉同时收得）。
②前往港口与船员对话，选择第一项支付 120 元前往拉港町ヒルトン，之后在宿屋休息会看到克洛德使用通信机械的情节，第二天出村前往右上方不远处的王都。
③从正上方的道路前往王宫的接待处，分别与两名接待对话后选择第一项参加"武具大会"，返回广场向右切换场景，进入红色门的武器店与掌柜对话选择第一项获得参赛资格（这里一共有四家武器店供玩家选择）。
④返回广场进入右上方的旅馆，与店主对话选择第一项，独自行动后，从广场往左来到最后的场景触发情节，接着前往广场左上角的酒场，与所有 NPC 对话一遍出门时遇到迪亚斯，最后返回旅馆的房间休息。
⑤第二天前往王宫大厅，一路向左进入武具大会的接待室，与左下方的接待员对话会再次遇到迪亚斯，跟着他返回之前的老者处得知锻造师失踪了，前往酒场发生强制战斗，胜利后得到参赛用的装备。
⑥返回接待室与接待员对话允许进入比赛场地，随后从右上方的出口离开，在上方的观众席找到克洛德等人后，观看迪亚斯进行第一场比赛。
⑦克洛德进行第二战前，在对面的观众席找到之前的老者，之后返回塞丽努等人处观看比赛。随后会有两次独自行动的机会，只要切换一个场景回来即可继续观看比赛，最后的准决赛中由于实力的极大悬殊，克洛德惨败而归。
⑧与迪亚斯告别后，前往之前登记的武器店领取奖品，而前往老者处则可以得到武器"シャープエッジ"，最后离开城市前往南方的村庄。
⑨如果之前没有让阿修通加入，此时返回港町ヒルトン的酒场会遇到奥贝拉（オペラ），完成相应事件可以让其加入。

Event

在没有触发武具大会的情节前进行 PA，在广场向左切换一个场景与入口的老婆婆对话选择第一项，接着向右切换两次场景，与入口附近的售货员对话将"ゴールド"将给她，最后返回老婆婆处得到"スタールビー"和"レインボーダイヤ"的奖励；完成武具大会的情节后，依次在サルバの町、マーズ村、港町ヒルトン、ハーリーの町找到旅人ラドル（每次都选择第一项），最后会得到武器"チンケスレイヤー"。



消失的动画 将游戏通关一次可能很多玩家都发现在"动画鉴赏模式"中最后两个动画并没有出现，实际上要让它们出现需要先在最终 BOSS 前的记录点保存记录，然后前往试炼洞穴击败 1 层的 BOSS 即可。

リンガの町

Action

①进村后便会遇到普莉西丝（プリシス），情节结束后进入上方的学者之家会从助手处得知要和语言学家见面必须事先预约。
②被赶出来后向上切换场景进入左上方的药店，与掌柜波曼（ボーマン）对话得知他是语言学家的好朋友，要他帮忙的话就需要去附近的圣地找到未发现过的新型药草。
③此时出村进行PA，可以让普林西丝成为同伴（她无法和波曼同时收得）。
④前往离村庄不远的【リンガの圣地】，在其中获得“クラリセージ”后即可返回波曼处交差，之后带着波曼前往语言学家的住所，前往二楼将古文书交给学者，返回波曼的家二楼与其对话等待结果。
⑤返回ラクール城下町在王宫大厅向右前往地下的研究室，待莱恩（レオン）加入后前往港町ヒルトン与港口的士兵对话选择第一项到达【ホフマン遗迹】。
⑥在遗迹最深处得到“エナジーストーン”，与岸边的士兵对话返回王都向国王回报情况，接着前往王都北方的前线基地。

Dungeon
リンガの圣地

此处的敌人动作都比较迅速，如果玩家没有足够的防御力可能会陷入苦战，迷宫中的分支路线较多，而且要注意拥有高低差的地形，因为某些道路被上方的通道挡住，实际上在下层是可以通过的。调查迷宫中“草丛状”的地点可以获得各种药草，而“クラリセージ”的所在点则完全随机，需要玩家耐心地转遍迷宫的每个角落。最深处的强制战斗是可以不用触发的，胜利后可以从宝箱中获得不少好东西。



Dungeon
ホフマン遗迹

迷宫中的岔路比较多，所以一定要记住之前走过的路，不然会在几个区域不断地绕圈，中途可能会遇到切换到近景的情况，调查画面中的把手选择第一项会被强制扣除一半的HP，有好奇心的玩家可要小心了。到达记录点所在的场景，从左上的出口离开进行强制战斗，此战中敌人的全体雷魔法异常强悍，建议之前一定要装备上防御风属性的饰品来减少伤害，而我方同伴最好采取分散攻击的战术，尽量减少敌人施放魔法的机会。



Event

普莉西丝加入后进行PA，在学校前遇到奇怪的商人，选择第一项会随机得到一本技能书；返回ラクール城下町发生避难民事件后，与王宫中铸造武器的老者对话可以获得防具“プレートメイル”；此时如果需要睡觉，可以从王宫大厅往左进入斗技场的休息室选择第一项。

前线基地

Action

①在总司令室遇见迪亚斯，之后追出去在路口再次见到他，选择第一项让他成为同伴，接着返回上方的炮台与克洛德汇合。
②第二天与前线基地中的所有的NPC对话一次，再次返回炮台方向发生魔物袭击事件，之后的强制战斗只要坚持一段时间便会自动结束，事先给同伴装上防御火属性的饰品比较好。
③几天后与救护室里所有NPC对话一次，出门前往炮台使用纹章炮消灭第一波魔物军团，随后离开时遇到莱恩的父母，众人再次接受国王的委托前往艾尔大陆的王都。
④在战舰上会遭遇魔物军团的第二波攻击，第二场强制战斗必败无疑，建议操纵女主人公避免其不停地回复。
⑤漂流到新的岛屿后，前往附近的避难营与长老对话，接着前往左侧的武器仓库与看守者对话，离开时得到“IDカード”（此时调查房间中的桶和武器架可以获得很多强力装备，千万不要错过）。
⑥离开村庄前往附近的高塔，在门口使用“IDカード”后进入【エルリアタワー】。

Dungeon
エルリアタワー

迷宫中仍然需要装备防御风属性的饰品，此后会出现一种蓝色蜥蜴形的敌人，它的火焰喷射有多次攻击判定，并且还有一定几率附加麻痹、石化、中毒等异常状态，所以遭遇2只时，尽量和同伴分散攻击才能拖延住它的行动。利用塔中的传送装置一直往上，沿路可以调查散布在各处的雕像获得密码，从4F右侧传送上去与牧师的雕像对话，依次选择1、4、2、4、1顶后获得“カードキー”，接着再从4F的左侧传送，调查红色的障碍物触发情节，此时前往左侧的尽头会和克洛德暂时分开，最后来到塔顶遇到十贤者，强制战斗中仍然需要坚持一段时间才会自动结束。

セントラシティ

Action

①与市长见面后，在市政大厅门口走左边的分支会遇到热血女记者切萨特（チサト），接着离开城镇前往北方不远的ノースシティ。
②前往村庄右上方的飞行生物培养所与柜台的接待员对话，之后从左侧进入馆长室发生暴走事件，强制战斗中的敌人会使用火焰喷射，如果被正面击中死亡的可能性极高，所以一定要随时保持我方的体力。胜利后进入馆长室左侧的传送装置前往对面的大陆。
③从传送装置出来会遇见诺艾路（ノエル），在他的帮助下前往附近的【红水晶の洞穴】。
④获得飞行生物后返回市政大厅向市长汇报情况，接下来需要前往四大力场获得奈德族的力量来打到十贤者。

Dungeon
红水晶の洞穴



沿路前进会看到切萨特跌倒的事件，待其离开后调查地上的物品得到“チサトの名刺”。在洞穴的最深处会发生强制战斗，战斗中敌人除了攻击力高之外，还会瞬间移动，注意不要被夹击即可，胜利后选择第一项可以让诺艾路成为同伴。

四大力场

Action

①前往地图中有一小部分突出的孤岛，进入【知の场】获得“知惠の宝珠”。
②将飞行生物停在雪山山坡最下方的平地进入【力の场】获得“力の宝珠”。
③前往结界最边缘的孤岛，进入【勇气の场】获得“勇气の宝珠”。
④使用飞行生物上升到一定高度，接触大陆中心漂浮的岛屿进入【爱の场】获得“爱の宝珠”。
⑤收集完四个宝珠后返回市长处，随后自动前往十贤者的据点，接下来的三场连续战斗，最后一战必败无疑，所以不用回复，全灭后众人逃回セントラシティ。

Dungeon
知の场

这里会出现一种魔法型的敌人，由于其会隐身移动，所以不建议玩家操纵近战系角色战斗，控制魔法师利用魔法让其现出真身后才能迅速消灭。调查左右两侧的镜子会进入遗迹内部，玩家只要不断地在不同颜色的地板间传送就会达到水晶球所在的区域，将所有水晶启动后，返回入口调查中间的镜子利用新的魔法阵达到最深处。强制战斗中千万不要让同伴和守护机械站在同一直线上，否则会被强力的冲击波攻击直接秒杀，采用分散攻击的策略，再配合魔法师全体魔法猛攻，很快便会获得胜利。

Dungeon
力の场



迷宫中的很多道路都是相通的，某些地点需要在楼梯前按○键再配合十字键才能爬上去，拦路的猩猩比较好对付，而且掉落的金钱非常多，想囤积资金的玩家不要错过。到达记录点后过桥发生强制战斗，将敌人体力削减到一定程度后它会只剩下上半身，之后其会使用前方强力的激光攻击和范围爆破，如果不想做无谓的消耗，可以让同伴撤离敌人身边，魔法师则使用魔法猛攻即可。

Dungeon
勇气の场

左侧的分支道路是无限循环，只有走上方的道路才能继续深入，另外此处的遇敌几率很高，而且敌人大多数都附带石化状态，一定要小心防范。这里给出一种走法供大家参考：从入口开始，依次走右上、上、左、左就能得到“勇者の像”，再原路返回入口，向右切换两次场景可以通过传送装置来到祭坛，调查祭坛选择第二项进行强制战斗。本战的守护机械和之前没有任何变化，加好辅助状态后可轻松消灭。

Dungeon
爱の场

沿路前进调查红色的开关搭出新的通道，之后先往上启动另一个开关可以少走很多弯路。在尽头的房间会遭遇十贤者之一拉万（ラヴァー），随后开始强制战斗。敌人的实力不高，事先用饰品防御周围杂兵的全体雷魔法后，几乎没有难度，而用全体强力火魔法则可以收到不错的攻击效果。



アームロック
Action

①前往大陆右侧游乐场下方的村庄，在最深处找到市长前往研究所的遗迹，出来后进入村庄右侧的民屋找到博士研究对抗十贤者的武器。

②此时如果玩家想达成 BEST ENDING，必须依次完成③～⑨步，最后乘坐飞行生物前往附近的岛屿，进入其中的【ミーネ洞穴】，在最深处得到“レアメタル”。

③前往ノースシティ的图书馆与门口的管理员对话，从上到下看完所有的资料后，选择最后一项会得知机密文件必须有相应的密码才能查看。

④乘坐飞行生物前往雪原中的城市ギヴァウエイ，进入上方的大学，先去 1 楼右侧的学长室与负责人对话，再前往 2 楼左侧的研究室从研究员处得到新的情报。

⑤返回セントラシティ连续 PA 两次且都去出版社找切萨特谈话，最后会获得解开密码的方法。

⑥再次返回ノースシティ的图书馆与管理员对话选择最后一项开始解读文件，不过接下来选择任意一项都会因为密码的登陆级别太低而无法看到进一步的内容。

⑦前往ギヴァウエイ大学向 2 楼左侧研究室的研究员求助，选择两次第一项提供之前在研究所看到的登陆密码，接着看完出现的两个项目会追加新的选项，但选择后还是会出现密码等级过低的错误。

⑧进入大学 1 楼右侧的学长室得到解开密码的关键道具“パンドラボックス”（潘朵拉魔盒），将其交给研究员后离开城镇。

⑨在ギヴァウエイ进行一次 PA，完成后再去找研究员即可看到最后两个项目的资料。

Dungeon
ミーネ洞穴

洞穴里的敌人体力非常高，而且还会发动全体魔法，如果不想陷入苦战的话，可以考虑采用“逃跑战术”，另外敌人自身对魔法的抗性也很低，如果用强力魔法攻击的话，还是能起到不错的效果，但是最后换来的经验值的确少得可怜，如果取舍就看玩家自己了。在洞穴的最深处进行强制战斗，敌人除了一招全屏攻击比较有威胁外，基本上都是在被动挨打，建议女主人公专心回复即可。



ファンシティ
Action

①带着稀有金属返回博士的住所得到“N.P.I.D”，之后前往北方的ファンシティ，3 天后博士会送来反物质武器“セイクリッドティア”、“ファルンホープ”和重要道具“ヴォイドマター”。

②与斗技场的助手对话选择第三项发生强制战斗，由于已经有强力武器，装备后轻松获胜，接着分别在斗技场门口和博士的住所解决掉另外两个“十贤者”，最后前往北方小岛上的军事基地。

③与右方医务室的市长对话选择第一项为最终决战做准备，第二天进入最终迷宫【ファーナル】。

Dungeon
ファーナル

1F 会遇到三位“十贤者”，由于它们是同时参加战斗，所以我方的魔法师非常危险，如果等级不足很容易便会被几次连续攻击直接秒杀，之前最好着重提升“AGL”和“受け流し”等回避攻击的技能，全体火魔法对它们的伤害很高，找到机会逐个击破才能顺利通过；3F 正确的上楼路线是左边的出口；5F 的 BOSS 难度较高，一定要事先装备防御火属性和石化状态的装备才能避免疲于回复而无法进攻，同时玩家必须要根据情况随时控制同伴攻击干扰我方魔法师的敌人，只要消灭掉其中一人，剩下的就不足为惧了；6F 需要按下不同位置的开关来打开新的通路，只要将每个房间走一遍，就能开启四周的机关（全部成功后有音效提示），出现通往电梯的道路；7F 会遇到第 9 位“十贤者”，装备防御风魔法的饰品后，使用女主人公的“ヘイスト”魔法提升同伴的移动速度，两面夹击根本打得他毫无还手之力；在最后第 10 层进行最终 BOSS 战。

最终BOSS

一开始 BOSS 会频繁使用以自己为中心的扩散毒雾攻击，如果我方同伴贸然上前的话很容易被直接秒杀，建议让先使用攻击魔法牵制住他的行动，然后利用空中特技迅速近身，再追加多段攻击猛攻即可，中途一定要记得使用“ヘイスト”魔法以便同伴能够追上动作迅速的 BOSS。伤害到一定程度后 BOSS 会进行变身，之后他的魔法攻击频率会越来越高，不但要及时使用“リフレクション”魔法来增加魔法防御力，女主人公最好随时保证我方的体力在满值，其惟一的大招“神曲”实际上是物理攻击，只要多提升相关的回避技能，有很大几率不会受到伤害。



Event

救出博士后在ファンシティ进行 PA，前往左侧的斗技场会遇到之前掩护大家逃跑的女将军，与其对话两次会得到“シーバークロス”和“スレイヤーリング”；在最终 BOSS 前的记录点保存记录后，原路返回セントラシティ进行 PA 会再次遇到菲丽娅，与其对话后可以让最终 BOSS 完全觉醒。另外如果此时前往ファンシティ的斗技场，会在看台上遇见一名老人，与其对话前往记忆中的世界，通过地图左下方“试炼の洞窟”的全部阶层后，再击败完全觉醒的最终 BOSS 才能看到游戏真正的 BEST ENDING。

冒险的终结 Epilogue



虽然最后一名“十贤者”加百列（ガブリエル）倒在了众人的面前，但是崩坏纹章并没有因此而停止运转，眼看整个宇宙即将走到时间的尽头，即时赶到的市长和博士立即提醒蕾娜，众人还有最后的一线希望，那就是封印纹章的力量。成功使用封印文章后，眼看自己的计划破灭，加百列只得含恨死去，一切罪恶的根源终于消失在了尘世间，浩瀚的银河系也将迎来新的和平。不过还未等众人拍手庆贺，新一轮的地震再次引起了众人的不安，而此时市长也道出了封印纹章真正的作用，原来毁灭的力量并没有消失，只是借助封印纹章的作用全部集中在了众人目前所在的奈德星上，为了整个宇宙的安定，市长并不觉得牺牲自己的星球是一件残酷的事情，相反的他能为其他星球中的人类作出最后的贡献而感到欣慰，或许这也算是数亿年前奈德星人制造出崩坏纹章的赎罪吧。

强烈的爆炸后，克洛德等人利用时空转移装置成功逃过了一劫，而当他和蕾娜再次在宇宙中相会时，展现在他们面前的则是散发着淡淡绿光，充满生机的埃克斯佩尔行星。所有的感情一时间很难找到语言去表达，相互凝望良久，“谢谢”这个简单却富含深意的词语深深震撼着两人的内心，从最初的相遇到相知，一切都是那么美好而让人怀念，而现在两人惟一能做的也只剩下互相携手开创新的未来。另一方面，曾经一起冒险的同伴们都回到了各自的故乡，开始了和以前一样的生活，不过此时大家心中对未来的希望却比以前更加坚定了，他们终于明白靠自己的双手也能保护自己和家园。

写在最后

这次的掌机版本和最初的 PS 版一样，最有趣的还是在于隐藏要素的发掘和挑战极限的“宇宙模式”。除开这些需要大把时间去完成的设定，不但老玩家可以欣赏到全新制作的主题曲和动画，新玩家则可以用自己的角度去审视这款经典作品战斗系统的精妙和系统的丰富程度。算是照顾到了大多数热爱角色扮演类游戏的玩家，并且近期值得一试的作品。

最强的隐藏BOSS 完成隐藏迷宫后，在任意地点演奏“恶魔の旋律”会召唤出完全觉醒的昂翼天使イセリア・クィーン，由于已经取消了 PS 版的即死 BUG，要想战胜 HP 高达 330 万的她绝对是玩家面临的最大挑战。



文 D·S、火云　协力 晴天　美编 anubis　插画 木仙

怪物猎人 携带版 2nd G	Capcom	动作
PSP	モンスターハンターポータブル 2nd G	日版
	2008年3月27日　1～4人	4800日元
	无对应周边	对应玩家年龄：15岁以上

全部坐好！现在是室内授课时间！别以为猎人的课程都是在野外实地演习，那只是你们这群小鬼一厢情愿的看法而已！也许你们还不知道猎人世界有多大，它的广袤远远超出你们的想象，接了任务就往外闯是只有愣头青才做的事！现在，我们的第一个课题就是弄清楚身边的每一件事物——知己知彼，方能百战不殆！

第一天 基础讲座

课程1 猎人的历史

《怪物猎人》是著名日本厂商Capcom于2004年在PS2平台上推出的一款实验性质的动作游戏，以"狩猎"作为主题，大胆地采用了许多前所未有的全新设定，为玩家打造了一种集原始狩猎生活、中世纪欧洲风格及魔幻超自然力与一体的独特世界观，使作品充满了浓厚的个性气息与豪迈的野性气魄。在票房与口碑上均取得不俗佳绩之后，Capcom再接再厉，经数度改革之后将其打造成了一款新的镇社之宝，去年在PSP上发布的《怪物猎人 携带版2nd》便创下了PSP游戏的销售记录，这次趁热打铁推出的"G"篇，更是一举立下了6天销量破百万的惊人壮举。



课程2 进入狩猎世界

进入游戏，选择NEW GAME后，你会看到三个选项，从上至下依次为：	
作成新角色	开始游戏，不继承任何旧要素。
完全继承前作记录	继承内容包含角色姓名、已获得勋章及称号、任务记录、图鉴资料、特典及全部金钱、道具、素材、武器、防具及装饰品。装饰品全部卸下，可在箱子中找到。
部分继承前作记录	继承内容仅有角色姓名及稀有度3以下的道具素材，其余资料等一概初始化，稀有度3以上的武器、防具、道具及素材会被换算成金钱。



1.继承前作记录后可重新设定角色的名字、性别及外貌，限定性别的装备将进行相应转换或兑换成金钱。

2.选择菜单画面最下方的"MEDIA INSTALL"后即可在记忆棒中进行游戏安装，大概要占据500MB左右的空间。如果你是用ISO游玩本作的话，那么安装与否对游戏读盘速度影响并不是很大，但安装后在购买武器防具时可以直接看到其外观（以往需要按一下"SELECT"键），利弊之间还请自行权衡。

课程3 科科特村概况

这个雪山村庄是我们活动的主要范围，由自居、村庄、农场、训练所、集会所五大区域构成，你所需要的一切物资供求与资料情报均可在此获得，可说是猎人们的大本营。下面我们来分别介绍一下各区域的主要职能。



注：红字为本作新增要素

科科特村设施说明		
自居	房间	可存取道具，更换武器防具，查阅基本信息（情报志），更换发型、内衣款式、防具颜色等，靠近床边按〇键可睡觉（存档）。
	猫厨房	雇佣的厨师猫／猎人猫可在这里培育，吃了厨师猫做的猫饭后可依食材不同获得各种效果，猎人猫为本作新增要素，后文会详细说明。
村庄	猫婆婆	随机出现在村口，可在此处雇佣到新的厨师猫／猎人猫。
	农场主	可用在任务中获得的农场点数扩充设施或交换道具，本作中新增了"采掘点+4"及"捕虫点+4"这两个新设施，等级升至HR7即可看到。
	猫商人	可在此购买初级的武器及防具。
	武具商人	可在此生产／强化武器与防具，及生产、装备、解除技能珠。
	道具商人	可在此购买常用道具，选择"送货上门"服务（第三项）后可批量购入许多在道具栏有数量限制的物品。
	行商婆婆	随机出现在集会所门口，出售道具种类随机（下载官方特典后会有"生肉"、"光虫"等实用素材出现），同样新增了"送货上门"服务。
	村长	村子右侧最里处，可提供村下位1～6星任务供玩家挑战。
	村长猫	村长旁边，可提供村上位7～9星任务供玩家挑战。
农场	各种设施	每次任务结束后（采集任务除外）均可在此获取一定量的各种素材，由于内容繁多，此处不再一一尽述。
训练所	初心者演习	为新手玩家准备的"手把手"式基础教学。
	个人演习	分为"斗技训练"、"特别训练"及"G级训练"三种，你会在这里使用指定的服装、武器及道具同怪物作战，死亡一次即告失败，可说是为训练达人准备的最佳舞台，全部通过后会有丰厚奖励。
	集团演习	与"个人演习"类似，但仅供你与朋友们联机团战时开启。
集会所※	粉衣侍应	可提供集会所下位1～5星任务供玩家挑战，不限级别。
	绿衣侍应	可提供集会所上位6～8星任务供玩家挑战，需猎人等级HR4以上。
	黄衣侍应	可提供集会所G级1～3星任务供玩家挑战，需猎人等级HR7以上。
	道具店员	与村庄里的道具商人职能基本相同，可在此购入"力之护符"及"守之护符"。
	探险爷爷	可在此进行寻宝任务（1～2人），获得各种稀有的收藏品。

※注：集会所分为"离线集会所"与"在线集会所"两种，两者功能相同，只是与朋友联机的话一定要选择"在线集会所"方可。每个集会所最多容纳四名玩家，四人以上游玩时一定要分不同集会所进入以免混乱。在"设定"选项中将"在线"一项选为"MANUAL"即可手动选择集会所房间，选择"AUTO"的话则默认进入"集会所01"。

©CAPCOM CO.,LTD.2007,2008 ALL RIGHTS RESERVED.

来得好，臭小子们！这里正是UCG狩猎集训营，我们是教官D·S与火云！从现在开始的10天里，我们的任务就是把你们这些家伙全部打造成第一流的顶级猎人！无论你之前是什么级别，能单挑双轰龙的HR6老手也好，刚开始进入猎人世界的菜鸟也罢，都得给我在这里从基础步骤开始逐一锻炼强化，因为我们是即将面临"G"级怪物挑战的特种部队，任何细节上的疏忽都将导致任务溃败！所以，在接下来的课程里严禁走神开小差！否则到了猎场里我们可是不会派猫车去救你的！

好，强化狩猎集训现在正式开始，小子们，可别掉队了！



大狩猎时代再临！历时10天的魔鬼狩猎集训营始动！

●营地成员

教官：D·S、火云
助教：晴天、爱美（D·S的猫）
司务：anubis、木仙
嘉宾：羽纹（《掌机王SP》）

日程安排

第一天 基础讲座……78P
第二天 武器修炼之道……80P
第三天 武器派生表……82P
第四天 装备技能解析……87P
第五天 猎人猫培育心得……90P
第六天 树海导航图……91P
第七天 秘藏任务指南……92P
第八天 怪物狩猎教学……93P
第九天 物资调合表……99P
第十天 全徽章收集……100P
附录 译名对照表……101P

课程4 猎人的战斗风格

随着装备武器的不同，猎人可以分为"剑士"与"射手"两大种类，前者是近战系猎人，后者则擅长远距离游击。两者的战斗风格可谓有天壤之别，所以务必要事先选择好适合自己的种类。因为当防具等级上升到一定程度后，便会出现剑士装与射手装的区别，所需素材及价格通常不菲，一定要谨慎决断。



剑士

以近身缠斗为主。其中单手剑、大剑、长枪、铳枪是可以防御的，遇到危险时先挡下再说。而太刀、双刀、大锤、狩猎笛则无法防御，要时常利用灵活闪避及预判怪物动作的方式打游击。



射手

以远距离牵制为主。射手的防御力通常只是剑士的1/2，所以战斗的前提就是确保自身的安全，以无伤结束任务为目标。区域中的高台是上天赐给射手的宝贵礼物，一定要善加利用。

课程5 狩猎任务种类

类型	介绍
采集 1	最简单的任务，直接将蓝箱子里的"猫屋券"交纳到红箱子里即可，这是为新手熟悉新地形及素材分布而设的训练任务。
采集 2	按任务指示去地图相应区域采集相应数量的道具后返回营地，将其交纳到红箱子里。其中搬运任务难度较大，而钓鱼任务则非常考验人品。
讨伐	讨伐一定数量的小怪物。
狩猎	猎杀(捕获)一头(多头)BOSS 级怪物。
连续狩猎	在同一任务中陆续与某特定 BOSS 级怪物交手，消灭两只即可达成条件。
大连续狩猎	在同一任务中依次与多头不同 BOSS 级怪物交手，胜利后只能从怪物身上挖出"回复药 G"，但任务结束后奖励丰富。
紧急	某一级别的关键任务全部完成后出现，将紧急任务搞定即可顺利进军下一级别任务。完成集会所的紧急任务后可提升猎人等级。
寻宝	只有在集会所的探险爷爷那里才能接到此任务，任务中要不断收集各种素材以赚取寻宝点数，2000 点为最低完成标准。
训练	训练所提供的特别任务，限定武器、防具与道具，怪物 HP 较少，但力尽一次即告失败，比较有难度。

注：红字为本作新增要素。

课程6 任务难度详解

狩猎任务也是有等级之分的，即使是同一种怪物，在不同难度等级下的攻防能力乃至攻击方式也会有天壤之别——当然相对地，难度等级越高的任务所获得的报酬也就越好，下面便为大家逐一介绍。

注：红字为本作新增要素。

任务	难度	委托人	备注
村长下位	★	村长	最后一个双金狮任务难度极高，属于上位任务之列。
集会所下位	★★	粉衣侍应	有四人份的补给道具，怪物的体力与攻击力有所提升。
村长上位	★★★	村长猫	对玩家的单兵作战能力及装备有很高要求，"红玉"等稀有品开始出现。
集会所上位	★★★★	绿衣侍应	许多怪物追加了新招式，开始时各人位置随机，箱子里无补给品，会随机送到。
集会所 G 级	★★★★★	黄衣侍应	怪物招式普遍进化，体力与攻防能力均大幅提升，"天鳞"等怨念物只有在这个难度下才会出现。

课程7 捕获的乐趣

猎人的任务并不仅有砍杀怪物而已，"捕获"同样也是一个重要的狩猎步骤，当怪物陷入虚弱状态时(体力1/4以下，表现为瘸腿)，我们即可考虑捕获。因为如此不但可以省去砍杀的步骤，还能获得比平时更多的奖励报酬。捕获怪物前，我们需要先在地上布置"陷阱"或"麻痹陷阱"，然后引诱怪物踩上前来被困住，接着向其投掷"捕获用麻醉球"(或射手发射"捕获用麻醉弹")，两发即可搞定收工。

晴天与爱美的课余讲座1



爱美：大家好，欢迎参加UCG狩猎集训营喵！今天的课程到这里暂告一段落，接下来由我和晴天负责为大家答疑解惑喵。

晴天：话说爱美你是从哪里学来狩猎知识的啊？

爱美：主人D·S天天在家里捧着PSP废寝忘食地玩，爱美耳濡目染地也就懂了一点喵。

晴天：D·S果然是沉迷了……呃，那边貌似有人提问"铠玉"是做什么的？

爱美：用来升级防具的喵。到武具商人那里选择"防具强化"后就可以用各种铠玉来强化防具了，不过高级装备很费钱的喵。

晴天：好，下一个问题：热饮与冷饮的功效分别是什么？

爱美：许多地域会有寒冷和炎热的效果喵，如雪山会令猎人的耐力迅速下降，沙漠会让猎人的体力缓缓减少，这时就分别需要热饮与冷饮了喵。

晴天：嗯，顺便补充一下，像沙漠这种地形虽然白天非常炎热，但到了夜晚却是"寒冷"效果，其他一些洞窟也是常年"寒冷"，所以对于新手而言安全起见还是把冷热饮都常备着为好。

爱美：……喵呜？刚刚看见一个逃课出去玩的学员被担架抬了回来，貌似在雪山上被轰龙袭击了喵？

晴天：是啊，真惨，轰龙的"龙车"连我也很难闪开呢。就算是用了紧急回避也要凭点运气，它一"漂移"就惨了。

爱美："紧急回避"是什么喵？

晴天：就是背对怪物逃跑时按×键，猎人会使出一小段时间内全身无敌的飞扑，这是每个猎人都要熟练掌握的保命要领啊，爱美你居然不知道？

爱美：……爱美很少听D·S提起过喵。

晴天：对了，我才想起来，他好像是前作游戏时间超过150小时后才发现这个技能的，看来现在还运用得不是很熟练啊。

爱美：主人好笨喵……

本作的安装过程（MEDIA INSTALL）非常耗时，整个过程中共有8只贱猫陆续跳出来蹦达，每只都会扭上个把分钟，如果你身边还有朋友在等待的话，就先不要安装了——除非你想考验友情的耐久度。

第二天
武器修炼之道

俗话说得好，工欲善其事，必先利其器！今天我们的特训内容自然便是武器选择方面的学问了，记住，武器是你最亲密的伙伴，也是你在弹尽粮绝之时手中惟一能够紧握的希望！由于你的动作与战斗风格会因武器的不同而特性迥异，所以一定要谨慎选择最适合的一种，继而将其钻研精深，切忌贪多嚼不烂哟！这堂课结束后，大家就赶紧去库里挑一款称手的家伙吧！



大剑

●系统：切断　●特性：蓄力斩



大剑攻击力虽高但机动性低，属于典型的"一击脱离"式武器，其主旨为利用快捷的拔刀斩一刀砍下后马上侧滚收刀逃走，随后继续在四周游荡伺机发起下一波攻击或径直来个蓄力斩。蓄力斩共分三段，蓄满后攻击力可达130%，配合上会心攻击及其他技能效果后伤害值非常恐怖。

优点 ●强大的蓄力斩与特殊攻击修正。●挥剑时无视风压，受到小创伤无硬直。●攻击范围广。

缺点 ●动作缓慢。●防御时会损失斩味。●联机时容易干扰队友。

技能推荐：攻击力UP、斩味水平+1、业物
连续技推荐：拔刀斩→横斩→蓄力斩

按键	招式
△	纵斩
长按△	蓄力斩
收刀状态下△	拔刀斩
○	回旋斩
△+○	挑空斩
R	防御

单手剑

●系统：切断　●特性：随时使用道具



初学者的首选武器，由于几乎能随时随地使用道具从而可以大大提高存活率，在瞬时使用投掷系道具上也占有绝对优势。由于其攻击距离较短，所以对付怪物时的基本战术是"推倒踩脸"，即连续攻击怪物腿部使其倒地后猛攻头部(或绕到后面断尾)的打法。此外，虽然单手剑能够格挡，但性能过于脆弱，遇到一般攻击时还请优先选择回避。

优点 ●机动性高，动作敏捷。●可以在持刀状态下使用道具。●攻击破绽小。

缺点 ●伤害输出小。●联机时易被队友的重攻击干扰。

技能推荐：属性攻击强化、防御性能、防御强化
连续技推荐：跳跃斩→纵斩×3→横斩

按键	招式
△	纵斩
○	横斩
△+○／收刀状态下△	跳跃斩
R	防御
R+△／回避后按△	上斩
R+○	防御斩

太刀

●系统：切断　●特性：气刃斩



太刀是在玩家中最流行的武器，其颇高的攻击力，性能极佳的练气槽及帅气的外形与动作是令许多人无法拒绝的理由。本作中对太刀进行了一定弱化，许多太刀升到最高等级后其数值增长并不明显，但饶是如此我们仍不能否认太刀是泛用性最广的武器，无之一。

优点 ●性能普遍上佳，易打造、易上手，可应付大部分怪物。●练气槽满后攻击力与斩味提升。●发动气刃斩时不会弹刀。

缺点 ●无法防御。

技能推荐：砥石使用高速化、见切、斩味+1
连续技推荐：(练气槽满时)移动中纵斩→气刃斩1段→纵斩→气刃斩2段→纵斩→气刃斩3段→袈裟斩

按键	招式
△	纵斩
○	突刺
○后△	捞击
△+○	袈裟斩
R	气刃斩

双刀

●系统：切断　●特性：鬼人化



达人向的武器，需要对怪物的动向规律相当熟悉后才能利用闪避与"锁怪"体现出乱舞的强大威力，单凭血拼蛮干只会适得其反。由于乱舞频繁的攻击密度会使斩味急剧下降，且乱舞中耐力会急剧减少，故此大量的强走药与砥石是每位双刀剑士的必备物品。本作中双刀可分别具有不同属性。

优点 ●伤害输出极高。●鬼人化中无视风压与弹刀，也不会被轻攻击打断。

缺点 ●无法防御且需要与怪物近身肉搏，危险系数高。●需要消耗大量强走药支持鬼人状态。

技能推荐：耳栓、砥石使用高速化、业物
连续技推荐：冲刺斩→下斩×3→回旋斩→鬼人化→乱舞

按键	招式
△	下斩
○	回旋斩
△+○／收刀状态下移动中△	冲刺斩
R	鬼人化
鬼人化中△+○	乱舞

大锤

●系统：打击　●特性：蓄力



大锤拥有凌驾于所有武器之上的恐怖伤害力，而"打击"特性足以使其轻松地破坏掉甲壳类怪物的外壳，同时在击中怪物头部时还能储蓄气绝值，一段时间后怪物便会眩晕倒地。不过使用大锤时同样需要耗费大量耐力，而无法防御且行动缓慢的缺点也令其一旦陷入劣势则很难反转战局。

优点 ●拥有最高的伤害力。●蓄力时可承受小创伤。●可将怪物打至眩晕状态。

缺点 ●蓄力时需要耗费大量耐力。●动作略显缓慢。

技能推荐：回避性能、飞人
连续技推荐：蓄力中攻击→蓄力轻攻击→旋转攻击

按键	招式
△	纵击
○	横扫
长按R	蓄力
R	蓄力轻攻击
短时间按R后松开	蓄力中攻击
长时间按R后松开	蓄力重攻击
长时间按R后移动中松开	旋转攻击
旋转攻击三圈后按△	本垒打

"OPTIONS"中的"BG LOAD"功能会极大缩短游戏的读取时间，绝对是每个猎人进入游戏前必先设定妥当的选项。

狩猎笛

●系统：打击　●特性：演奏



单兵作战能力欠缺，但在联机时能发挥出极大效果，故此使用狩猎笛的人俗称“保姆”。虽然狩猎笛和大锤一样移动很慢，不过可以通过演奏音色加速来弥补，继续演奏的话则会获得“心眼”效果，这两样强横技能足以令笛手立于不败之地，而锤柄三连敲击在积蓄属性伤害上也很有效果。笛手是个很考验记忆力的职业，需要牢记各种常用狩猎笛的曲谱，然后从营地出发前一口气把所有特效技能吹完。

按键	招式
△	横扫
○	敲击
△+○	砸地
拔刀状态下R	演奏
演奏时○或□	第一音符
演奏时△	第二音符
演奏时△+○／攻击时R	第三音符
演奏中R	演奏终了

优点 ●可为自身行动加速。●联机时可为同伴免去许多后顾之忧。●可使怪物眩晕。

缺点 ●单人作战时缺乏有效攻击手段。

技能推荐：吹笛名人、广域+2

连续技推荐：敲击×3→砸地→横扫

轻弩

●系统：弹　●特性：瞄准



技能推荐：高级耳栓、隐密、状态异常攻击强化

按键	招式
△	装弹
○	发射
△+○	殴打
R	主视点瞄准
L+十字键	简易瞄准
L+△／×	更换弹药

使用轻弩的人有些类似角色扮演游戏的法师，通过远程攻击牵制敌人的同时还可令敌人陷入异常状态，亦能为己方队友回复体力。轻弩的最大特点就是轻便，只要反应及时，怪物基本不可能碰到你的衣角。然而低下的攻击力限制了轻弩的发挥，单人对付强力怪物时往往会陷入苦战。不过轻弩搭配的许多技能非常有用，譬如“电击弹速射”和“Lv2贯通弹速射”这两个技能就是速杀水龙的利器，实用性奇佳。

优点 ●机动性强。●可发动强劲的速射。●武器上附有各种实用技能。

缺点 ●危险系数高。●火力较低。

长枪

●系统：切断、打击　●特性：防御



由于长枪的移动速度实在太过缓慢，面对迅疾的怪物冲撞时我们惟有选择防御来应对，好在长枪优秀的格挡能力足以挡下绝大部分怪物的攻击，配合上“防御性能+1”后便基本不会后退，“防御强化”则能令你挡下毒气及催眠瓦斯一类的特殊攻击。但由于攻击范围小，被包围时要利用冲刺及时突围。

优点 ●格挡能力优秀。●攻击距离长，可针对某个部位进行精确到点的攻击。

缺点 ●移动缓慢。●攻击范围小，不易上手。

按键	招式
△	平刺
○	上刺
△+○	冲刺
冲刺中△	终结冲刺
防御中△或○	防御刺

技能推荐：防御性能、防御强化

连续技推荐：移动中平刺→平／上刺×3→跳跃回避

重弩

●系统：弹　●特性：瞄准、防御



重弩将牺牲的机动性全部转移到了火力上，配有加强枪管的重弩手一旦through上有高台的地形，其发挥的杀伤力将非常恐怖。单人作战时建议装上盾牌，如此可抵消怪物的咆哮攻击，这对射手而言是非常实用的。虽然装填弹药种类略少，但增强的火力足以弥补这一缺陷。不过重弩的缺点是动作太慢，上弹和收弩都比较“磨蹭”，一些强力弹药的后座力也非常惊人，不配合技能“反动减轻”的话会十分麻烦。

优点 ●可通过安装盾牌具有防御能力。●火力迅猛。

缺点 ●机动性太差。●上弹时间较长。

技能推荐：装填速度、反动

按键	招式
△	装弹
○	发射
△+○	殴打
R	主视点瞄准
L+十字键	简易瞄准
L+△／×	更换弹药

铳枪

●系统：切断　●特性：龙击炮



铳枪是最具有魔幻色彩的一种武器，通常被称为“男人们的浪漫”，其个性独具的“戳刺+炮击”可以演变出无数打法，你既可以将其当作长枪来进行锁点连刺，也可以强化防御后用防御刺去和怪物面对面死磕。本作里防御刺的挥枪速度略有减慢，不过龙击炮的冷却时间有所缩短，可谓两下扯平。

技能推荐：炮术师、砥石使用高速化、防御性能

连续技推荐：移动中平刺→上刺×2→炮击→侧移回避→龙击炮

按键	招式
△	平刺
○	炮击
△+○	捞击
捞击后△	上刺
防御中△	防御刺
防御中○	上弹
防御中按住△+○	龙击炮

优点 ●可发出威力巨大的龙击炮。●防御刺安全易用。

缺点 ●斩味消耗极快。●龙击炮上弹时间长。

弓

●系统：弹、打击、切断　●特性：瞄准、蓄力



和弩类相比弓不需购入太多弹药，故此成本方面较低，但缺点是单发攻击力不足，这就需要通过蓄力后产生的效果来弥补。由于弓手几乎始终是在移动中攻击，故此技能“飞人”和强走药是建议常备的。弓箭对付小怪物时有些吃力，此时建议用近身斩击，威力同样不俗。本作中弓箭增加的“接击瓶”比较实用，在小区域内与怪物搏斗时效果尤佳。另外，斩击时是附带切断效果的，可以用来断尾。

优点 ●移动速度快，可边打边走●无弹药限制。

缺点 ●蓄力时需耗费耐力。●攻击力较低。

技能推荐：高级耳栓、飞人、连射

按键	招式
△	射击
长按△	蓄力
○	斩击
△+○	装备药瓶
R	瞄准

对于某些怪物采用捕获反而是不划算的，譬如一角龙，其稀有品“一角龙的心脏”的剥取获得几率要高于捕获奖励几率，所以还是老老实实地砍倒后一刀一刀地挖比较靠谱。

第三天 武器派生表

怎么，刚挑到一款顺手的武器就开始沾沾自喜了？得意的日子还早着呢！小伙子们，你们手中的武器只是最原始、最初级的形态，拿这玩意儿去砍野猪几下就得出锯齿！村口的武具商人大叔看到没有？把武器送到他那里，再带上一笔钱和素材就能将武器升到更高一级了——直到最后成为稀有度10的G级神兵利器，都向着这个目标给我去努力吧！喏，这是各武器派系的生产强化图表，当心别看花了眼啊。

注：1.★为可直接生产武器；2.弩系武器无派生，故此处没有刊出。

片手剑派生表

猎人刀系

ハンターカリンガ（攻：84）
├ハンターカリンガ改★（攻：112）
│├アサシンカリンガ（攻：140）
││├ドスバイトダガー★（攻：168）
│││├ドスバイトダガー改★（攻：252）
││││├ドスファングダガー（攻：280）
││││└オデッセイ★（攻：266）
││││　├オデッセイ改（攻：266、水300）
││││　│└オデッセイブレイド（攻：280、水350）
││││　│　├マスターオデッセイ（攻：350、水370）
││││　│　├ヘビィバング★（攻：308）
││││　│　│└マスターバング（攻：378）
││││　│　└ヴァジュラ★（攻：308、雷300）
││││　│　　└ヴァジュラ（攻：350、雷380）
││││　├サーペントバイト（攻：280）
││││　│└サーペントバイト改（攻：294）
││││　├工房试作品【锯斩り】(双剑)
││││　└ハリケーン(双剑)
│││├ツルギ【鸟】★（攻：210）
││││└ツルギ【狼】(攻：252)
││││　└ツルギ【凶】(攻：364)
│││└ランポスクロウズ(双剑)(攻：196)
││├サンダーベイン（攻：168、雷170）
│││└ライトニングベイン（攻：198、雷190）
│││　└雷神剣インドラ（攻：224、雷200）
││├ポイズンタバルジン（攻：182、毒240）
│││└アッパータバルジン（攻：224、毒300）
│││　└デッドリィタバルジン（攻：266、毒350）
│││　　└デュアルタバルジン(双剑)
││└包丁★（攻：112）
││　└铁人包丁（攻：168）
││　　└千年包丁（攻：182）
│├フロストエッジ★（攻：98、冰240）
││└フロストエッジ改（攻：182、冰280）
││　├ハイフロストエッジ（攻：252、冰420）
││　│└冰牙（攻：322、冰500）
││　└クーラーダガー(双剑)(攻：196、冰320)
│└ツインダガー(双剑)(攻：112)
├ギアノスクロウズ(双剑)
└スネークバイト★（攻：123）
　└スネークバイト改（攻：154）
　　├ヴァイパーバイト（攻：140、麻痹220）
　　│└デスパライズ（攻：210、麻痹260）
　　└ハイドラバイト★（攻：126、毒280）
　　　└デッドリィポイズン（攻：168、毒360）
　　　　├プリンセスレイピア（攻：196、毒370）
　　　　│└プリンセスレイピア改（攻：238、毒400）
　　　　│　└クイーンレイピア（攻：252、毒420）
　　　　│　　└クイーンローズ★（攻：322、毒440）
　　　　│　　　└ロイヤルローズ（攻：350、毒450）
　　　　└フランベロジュ(双剑)

训练所系

クロオビソード（攻：196）
└タッジンソード（攻：230、麻痹120）
　└ツワモノソード（攻：336、麻痹140）

英雄剑

ヒーローブレイドC（攻：140）
├マスターブレイドC（攻：196）
└传说の双刃C(双剑)

猫系

ねこ？ぱんち（攻：112、麻痹180）
├メラルーツール（攻：126、麻痹340）
│├奇面族の毒铊★（攻：168、毒400）
││└奇剑チャチャブー（攻：210、毒450）
││　└奇面族の咒铊（攻：266、毒480）
││　　└咒王剑チャチャブー（攻：280、毒500）
│└メラルーガジェット（攻：182、麻痹380）
└にゃんにゃんぼう（攻：182、麻痹300）

骨小刀系

ボーンククリ（攻：98）
└ボーンククリ改（攻：112）
　├チーフククリ★（攻：140）
　│├クリムゾンクラブ★（攻：196）
　││└モノブロスクラブ（攻：224）
　││　├リベットクラブ★（攻：238）
　││　│├クギバット（攻：266）
　││　││└咒魂（攻：322）
　││　││　└黑咒（攻：420）
　││　│├オステオンピック★（攻：280）
　││　││├オステオンピック改（攻：294、防10）
　││　│││├金兽棍★（攻：294、雷100）
　││　││││└金兽棍【禁忌】(攻：308、雷200)
　││　││││　└金兽棍【禁咒】（攻：392、雷250）
　││　│││├メルトウォーリア(双剑)（攻：252、火150、毒150、防8）
　││　│││└ククリブレイド★（攻：322）
　││　│││　└ククリブレイド改（攻：378）
　││　│││　　└グレートククリ（攻：434）
　││　││└フェザーナイフ★（攻：266、睡眠150、防5）
　││　││　└フェザーソード（攻：280、睡眠200、防7）
　││　││　　└ハイフェザーソード（攻：308、睡眠250、防9）
　││　│└ブロスブロス(双剑)(攻：266、防10)
　││　└紫电★（攻：168、雷230、防2）
　││　　└紫电改（攻：196、雷280、防6）
　││　　　├雷神剑キリン（攻：224、雷340、防10）
　││　　　│└雷神宝剑キリン（攻：237、雷390、防16）
　││　　　└双雷剑キリン（双剑）
　│├スリープショテル（攻：168、睡眠180）
　││└ガノフィンショテル（攻：182、睡眠230）
　││　└ガノフィンスパイク（攻：210、睡眠260）
　││　　└ハイガノフィンスパイク（攻：252、睡眠320）
　│└レッドサーベル★（攻：154、火150）
　│　├バーンエッジ（攻：210、火310）
　│　│└イフリートマロウ（攻：238、火380）
　│　├コロナ（攻：196、火440）
　│　│└ゴールドマロウ（攻：252、火480）
　│　│　└ゴールドマロウ改（攻：308、火500）
　│　│　　└ゴールドイクリプス（攻：336、火520）
　│　├フレイムサイフォス（攻：252、火180）
　│　│└豪剑アグニ（攻：308、火280）
　│　│　└炎神剑アグニ（攻：392、火300）
　│　└ツインフレイム(双剑)
　└ボーンシックル改(双剑)

锈块系

凄くさびた小剑（攻：128）
└さびた小剑（攻：140）
　├钢冰剑（攻：196、冰180）
　│└钢冰剑一改（攻：210、冰200）
　│　├エストレモ＝ダオラ（攻：266、冰320）
　│　│└ミストラル＝ダオラ（攻：378、冰350）
　│　└ツインネイル(双剑)
　└封龙剑【绝一门】(攻：126、龙520)

镰盾蟹系

デュアルカラペイス（攻：294、水120、防8）
└デュアルカラペイス改（攻：308、水200、防8）
　├デュアルシザー（攻：378、水250、防10）
　└双壳（攻：336、防20）
　　└双铁（攻：364、防30）

煌龙系

煌龙剑（攻：336）

轰龙系

レックスクロウ（攻：238）
├轰剑【虎眼】(攻：308)
│└轰剑【大虎眼】(攻：406)
└ヒドゥンエッジ ★（攻：266）
　└暗夜剑【昏冥】 ★（攻：336）

忍者系

ニンジャソード（攻：224）
└ハイニンジャソード（攻：280）

黑剑系

ブラックソード（攻：210、龙200）
├黑龙剑（攻：294、龙240）
│└真・黑龙剑（攻：392、龙280）
├黑灭龙剑（攻：280、龙300）
│└真・黑灭龙剑（攻：350、龙340）
└双龙剑(双剑)

崩龙系

崩铊キクキカムルバス（攻：490、冰120、防+10）

帕培特系

モンちゃんパペット（攻：196、麻痹80）

独龙剑系

独龙剑【青鬼】(攻：266、龙10)
└独龙剑【苍鬼】(攻：182、龙500) ←—(可循环)—→ 双龙剑【天地】(双剑)(攻：280、龙300)
　└独龙剑【蓝鬼】(攻：196、龙520)

宝剑系

朽ちた龙剑C（攻：126）
└封龙宝剑C（攻：182、龙120）

可直接生产武器资料

武器名称	能力
ハンターカリンガG	攻：392
ボーンククリG	攻：392
さびた小剑G	攻：448
スネークバイトG	攻：392
デスパライズG	攻：322、麻痹260
デッドリィポイズンG	攻：336、毒360
ドスバイトダガーG	攻：378
ポイズンタバルジンG	攻：364、毒240
サンダーベインG	攻：364、雷190
ガノフィンショテルG	攻：294、睡眠230
モノブロスクラブG	攻：378
クギバットG	攻：378
紫电G	攻：364、雷230、防2
紫电改G	攻：350、雷280、防6
雷神剑インドラG	攻：350、雷200
バーンエッジG	攻：350、火310
にゃんにゃんぼうG	攻：294、麻痹300
封龙剑【绝一门】G	攻：196、龙520
オデッセイG	攻：336、水300
オステオンピックG	攻：378、防10
サーペントバイトG	攻：364
千年包丁G	攻：308
ハイフロストエッジG	攻：322、冰420
DタバルジンG	攻：350、毒350
ハイガノフィンスパイクG	攻：280、睡眠320
イフリートマロウG	攻：336、火380
コロナG	攻：322、火440
クイーンレイピアG	攻：322、火420
ハイニンジャソードG	攻：336
雷神宝剑キリンG	攻：336、雷390、防16
メラルーツールG	攻：280、麻痹380
奇剑チャチャブーG	攻：280、毒450
マスターブレイドG	攻：364
封龙宝剑G	攻：350、龙120
煌龙剑G	攻：406

双刀派生表

白速龙系

ギアノスクロウズ★（攻：98、冰140）
└ギアノスクロウズ改（攻：140、冰240）
　├ランポスクロウズ（攻：196）
　│└ランポスクロウズ改★（攻：252）
　│　└ハイランポスクロウズ（攻：280）
　├スノウヴェノム★（攻：168、冰120、毒80）
　│└スノウヴェノム改（攻：266、冰160、毒200）
　│　└グライメデューサ（攻：308、冰200、毒220）
　└アンフィスバエナ（攻：266、冰300）

矿石双刀系

ツインダガー（攻：112）
└ツインダガー改（攻：140）
　├デュアルトマホーク（攻：168）
　│├オーダーレイピア★（攻：182、水140）
　││└ホーリーセーバー（攻：196、水190）
　││　├ギルドナイトセーバー（攻：266、水230）
　││　│　└マスターセーバー（攻：308、水250）
　││　│　└双圣剑ギルドナイト（攻：364、水280）
　││　└ニンジャソード(片手剑)
　│└デュアルトマホーク改（攻：252）
　├インセクトオーダー（攻：140）
　│└インセクトオーダー改（攻：182）
　│　└インセクトスライサー（攻：224）
　│　　└インセクトアラート（攻：294）
　│　　　└甲刃インセクトロード（攻：350）
　└食いしん坊セット★（攻：154）
　　├シエロツール（攻：196）
　　└双剑ニールイタメール（攻：196、防+10）

黑白猫系列

アイルー君メラルー君（攻：140、麻痹20）
└アイルー样メラルー样（攻：210、麻痹20）

骨双刀系

ボーンシックル（攻：98）
└ボーンシックル改（攻：126）
　└チーフシックル（攻：154）
　　├ブレイドエッジ★（攻：210）
　　│└ブレイドエッジ改（攻：224）
　　│　├ヤツザキ（攻：266）
　　│　│└カーマインエッジ★（攻：336）
　　│　│　└キリキザミ（攻：364）
　　│　└ デュアルカラペイス（片手剑）
　　├ガノカットラス（攻：168、水150、防+8）
　　│└ガノカットラス改（攻：224、水230、防+13）
　　└クックツインズ★（攻：154、火100）
　　　├クックツインズ改（攻：224、火100）
　　　│└双刃イャンクック（攻：280、火150）
　　　├テッセン【鸟】★（攻：196）
　　　│└テッセン【狼】(攻：252)
　　　│　└テッセン【凶】(攻：364)
　　　└ピンクボンボン（攻：182、防+10）
　　　　└ピンクボンボン改（攻：224、防+12）
　　　　　└ファンキーボンボン（攻：294、防+14）
　　　　　　└ジャングルボンボン★（攻：350、防+10）
　　　　　　　└エバーグリーン（攻：392、防+12）

冷冻系

クーラーダガー★（攻：196、冰320）
└アイシクルダガー（攻：252、冰350）
　└フローズン＝デス（攻：364、冰370）

工房系

工房试作品【锯斩り】★（攻：252、雷100）
└正式采用机械锯（攻：280、雷120）
　└改良型机械锯（攻：294、雷160）
　　└机神双锯（攻：364、雷220）

对于有格挡能力的武器，在收刀状态下，同时按R键与△＋○可以瞬间拔盾防御，这是要必须熟练掌握的基本技巧。

法米通系
双铁扇【ガバス】(攻：168、防+10)
└双铁扇【百ガバス】(攻：224、防+15)
└双铁扇【1万ガバス】(攻：280、睡眠20、防+15)

轰龙双系
レックスライサー(攻：238)
└轰爪【虎血】(攻：308)
├轰爪【大虎血】(攻：406)
└ヒドゥガー★(攻：266)
└夜天连刃【黑翼】★(攻：336)

龙双系
双焰(攻：238、龙100)
├红莲双刃(攻：308、龙150)
│└双焰【鬼火】(攻：350、龙180)
│　└苍穹双刃(攻：378、龙210)
└独龙剑【青鬼】(片手剑)

炎双系
ツインネイル★(攻：238、火300、冰300)
└ツインネイル改(攻：252、火400、冰400)
└冰炎剑ヴィルマフレア(攻：350、火450、冰450)

毒双系
デュアルタバルジン★(攻：252、毒100)
└デュアルタバルジン改(攻：322、毒140)
└ラストタバルジン(攻：378、毒160)

霸龙双系
霸爪アムルカムトルム(攻：350)
└霸锐爪クーネアムカム(攻：462)

黑刃系
ブラックツインダガー★(攻：196、龙120)
├黑龙双刃(攻：294、龙350)
│└黑龙双刃【二天】(攻：364、龙380)
└双龙刃【飞天】(攻：280、龙200、雷200)
└双龙神【黑天白夜】(攻：364、龙300、雷300)

霞龙双系
フランベロジュ(攻：210、毒140)
└双剑オオナズチ(攻：238、毒190)
└霞双剑オオナズチ(攻：350、毒230)

炎双系
ツインフレイム(攻：210、火180)
└ツインハイフレイム(攻：238、火210)
└双剑リュウノツガイ(攻：252、火350)
└ゲキリュウノツガイ(攻：266、火390)
└コウリュウノツガイ(攻：350、火400)

英雄系
传说の双刃C(攻：238)

双龙剑系
双龙剑(攻：210、龙220)
└双龙剑【极】(攻：266、龙270)
└双龙剑【天地】(攻：280、龙300)
└双龙剑【太极】(攻：336、龙320)

太古块系
凄く风化した双剑(攻：168)
└风化した双剑(攻：182)
├ハイツインダガー(攻：224、冰350)
│└双影剑(攻：238、冰400)
└封龙剑【超绝一门】(攻：182、龙480)
└封龙剑【真绝一门】(攻：182、龙510)

镰双系
ハリケーン(攻：280)
└サイクロン(攻：308)
└トルネードトマホーク★(攻：322)
├ブレイズレイン★(攻：322、水300、火300)
│└対剑ヴォルトトス(攻：364、水350、火350)
└タイフーン(攻：378)

美洲螯虾系
アメザリクロウ(攻：322、水500)

角龙双系
ブロスブロス(攻：266、防+10)
└ブロスブロス改(攻：336、防+12)
└アナザーブロス(攻：406、防+15)
└グランドブロス(攻：434、防+15)

溶解战士系
メルトウォーリア(攻：252、火150、毒150、防+8)
└メルトウォーリア改(攻：280、火180、毒180、防+8)
└メルトブレイヴァー(攻：378、火200、毒200、防+8)

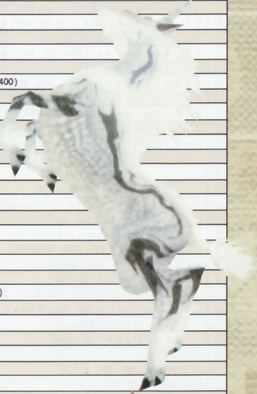
麒麟系
双雷剑キリン(攻：210、雷250、防+12)
└祭杂子・野分ノ调★(攻：238、雷180、麻痹100、防+12)
└祭杂子・晴岚ノ调(攻：350、雷200、麻痹120、防+12)

崩龙双系
崩刃ヤッカムルバス(攻：490、冰140、防+10)

可直接生产武器资料

武器名称	能力
ボーンシックルG	攻：392
风化した双剑G	攻：448
ランポスクロウズG	攻：364
アンフィスバエナG	攻：350、冰300
デュアルトマホークG	攻：420
インセクトオーダーG	攻：350
食いしん坊セットG	攻：322
ニールイタメールG	攻：336、防+10
ホーリーセーバーG	攻：364、水190
サイクロンG	攻：378
双刃イャンクックG	攻：364、火150
ファンキーボンボンG	攻：378、防+14
工房试作品【锯斩り】G	攻：364、雷100
ガノカットラスG	攻：350、水230、防+13
ヤツザキG	攻：336
ブロスブロスG	攻：406、防+12
双影剑G	攻：336、冰400
双剑リュウノツガイG	攻：336、火350
双雷剑キリンG	攻：336、雷250、防+12
红莲双刃G	攻：364、龙150
双龙剑【极】G	攻：350、龙270
传说の双刃G	攻：392







骨刀系
ボーンブレイド(攻：336)
└ボーンブレイド改(攻：384)
├ボーンスラッシャー★(攻：432)
│├ゴーレムブレイド★(攻：528、防+2)
││└ゴーレムブレイド改(攻：576、防+4)
││　├ヴァルキリーブレイド★(攻：624、防+6)
││　│├ジークリンデ(攻：912、防+6)
││　│├ティタルニア(攻：768、龙160、防+8)
││　││└ブラッシュデイム(攻：864、龙220、防+10)
││　││　└アールヴリード(攻：1200、龙240、防+10)
││　││　　└ブリュンヒルデ(攻：1296、龙250、防+10)
││　│└スパルタカスブレイド(攻：816、防+4)
││　│　├オベリオン(攻：816、龙180)
││　│　││└ペイルカイザー(攻：912、龙230)
││　│　││　└アールヴリード(攻：1200、龙240、防+10)
││　│　││　　└ブリュンヒルデ(攻：1296、龙250、防+10)
││　│　│└ジークムント(攻：1056、防+10)
││　└エクスキューション★(攻：816)
││　　├エクスキューション改(攻：864)
││　　││└执行人の大斧(攻：1104)
││　　├アギト★(攻：960)
││　　││├リュウノアギト(攻：1008)
││　　│││├鬼金棒★(攻：768、雷300)
││　　││││└大鬼金棒(攻：864、雷380)
││　　││││　└大鬼金棒【温罗】(攻：1248、雷400)
││　　│││└真・龙ノ颚(攻：1056)
││　　││└ラスティクレイモア(太刀)
││　　├召雷剑【麒麟】★(攻：624、雷550)
││　　│└召雷剑【麒麟王】(攻：816、雷610)
││　　│　└召雷剑【麒麟帝】(攻：1152、雷640)
││　　└ダブルブロスソード(攻：912)
││　　　└角龙剑ターリアラート(攻：1152)
││　　　　└角王剑アーティラート(攻：1488)
│├フィンブレイド★(攻：480、水260)
││└水剑ガノトトス(攻：576、水390)
││　└苍剑ガノトトス(攻：672、水470)
││　　└苍刃剑ガノトトス(攻：816、水620)
││　　　└流剑ガノトトス(攻：1056、水400)
││　　　　└流刃剑ガノトトス(攻：1296、水470)
│├ザンシュトウ【雏】(攻：528)
││├ザンシュトウ【鸡】(攻：768)
│││└ザンシュトウ【军鸡】(攻：912)
│││　├ピックブレイド★(攻：672、睡眠150、防+9)
│││　│└ピークブレイド★(攻：864、睡眠170、防+14)
│││　│　└眠剑ザントマ(攻：1056、睡眠220、防+18)
│││　└スローター★(攻：816、毒420)
│││　　└スローター改(攻：1056、毒450)
│││　　　└毒ノ王(攻：1296、毒470)
││└セイリュウトウ【鸟】★(攻：672)
││　└セイリュウトウ【狼】(攻：864)
││　　├セイリュウトウ【凶】(攻：1[illegible])
││　　└ダイドゥ【狼】(太刀)
│└レッドウイング★(攻：528、火150)
│　├ブルーウィング(攻：720、火380)
│　│└煌剑リオレウス(攻：864、火520)
│　└炎剑リオレウス(攻：768、火420)
├レッドストライプ★(攻：624、防+4)
│├レッドシザー(攻：720、防+10)
││└グレートシザー(攻：768、防+20)
││　├キリサキ(攻：1008)
││　│├ショウグンカッター(太刀)
││　│├カーマインブレイド★(攻：1200)
││　││└キリオトシ(攻：1248)
││　│└バイオレットシザー★(攻：1104、防+40)
││　│　└グランドシザー(攻：1296、防+40)
││　└クラブカッター(太刀)
│└ギザミブレイド(攻：720)
│　└ブルークロウブレイド(攻：816)
│　　└キリサキ(参照上方强化路线)
└骨刀【狼牙】(太刀)

大剑派生表

金枪鱼系
レイトウマグロ(攻：336、冰330)
└レイトウ本マグロ(攻：480、冰700)

训练所系
クロオビブレイド(攻：720)
└タッジンブレイド(攻：1008)
└ツワモノブレイド(攻：1344)

轰龙大剑系
ティガノアギト(攻：816)
├轰大剑【王虎】(攻：1056)
│└轰大剑【大王虎】(攻：1392)
└ヒドゥンブレイド★(攻：912)
└暗夜剑【宵暗】★(攻：1152)

杀龙系
ドラゴンキラー(攻：624、龙460)
└封龙剑【灭一门】(攻：672、龙520)
└封龙剑【超灭一门】(攻：720、龙840)
└封龙剑【真灭一门】(攻：1008、龙860)

霸龙系
霸剑エムカムトルム(攻：1248)
└霸王剑クーネエムカム(攻：1584)

黑刃系
ブラックブレイド(攻：720、龙140)
├ミラブレイド(攻：1008、龙250)
│└ブラックミラブレイド(攻：1344、龙270)
└ミラアンセスブレイド(攻：960、龙380)
└ミラアンセスシア(攻：1200、龙400)

锈块系
凄くさびた大剑(攻：432)
└さびた大剑(攻：528)
├钢冰大剑(攻：672、冰200)
│└钢冰大剑—改(攻：720、冰240)
│　├ダオラ=デゲニダル(攻：912、冰350)
│　│└ダオラ=ディグリベグ(攻：1296、冰450)
│　└钢冰大刃(太刀)
└エンシェントプレート(攻：864、龙100)

太古块系
凄く风化した大剑(攻：624)
└风化した大剑(攻：720)
├テスカブレイド(攻：768、火480)
│└キングテスカブレイド(攻：816、火620)
│　└テスカ・デル・ソル(攻：1248、火650)
└エピタフプレート(攻：960、龙100)
└エピタフイディオン(攻：1152、龙100)

崩龙系
崩剑ウェンカムルバス(攻：1680、冰120、防+10)

晴天与爱美的课余讲座2



爱美：一个新学员提来问题，武器的“斩味”是什么意思喵？

晴天：“斩味”就是锋利度，是近战系武器的专有属性，战斗时屏幕左上角的刀剑标志就是斩味槽。

爱美：斩味槽上的颜色表示什么喵？

晴天：就是锋利度的直观显示。紫色是本作的新增最大斩味，其次是白斩、蓝斩、绿斩、黄斩与红斩，黄斩时刀剑标志会出现锯齿状，表明武器已经磨钝了，要及时用砥石打磨。

爱美：武器钝后很容易弹刀喵？

晴天：没错，所以剑士猎人要时常保持武器锋利度为最高，而且斩味越高就越容易获得攻击加成及会心率补正。反之则会大大影响攻击威力与频率。

爱美：嗯嗯，记得主人D・S某次去打钢龙，忘记了带磨刀用砥石，结果几乎打满了50分钟才回来喵。

晴天：那龙想必是被敲死的了，真惨……

向空中的气球挥手，即可看到BOSS级怪物的所在地，但每局只有一次机会。

巴斯塔系

バスターソード（攻：288）
├バスターソード改★（攻：384）
│├バスターブレイド（攻：480）
││├ブレイズブレイド★（攻：576、防+1）
│││├ブレイズブレイド改★（攻：768、防+2）
││││├タクティクス（攻：960、防+6）
│││││└ストラテジー（攻：1008、防+8）
││││└クロームレイザー（攻：816、毒320）
││││　├カブレライトソード★（攻：912）
││││　│├カブレライトソード改（攻：960）
││││　││├アッパーブレイド（攻：1104、防+4）
││││　│││└マスターブレイズ（攻：1440、防+8）
││││　││├ディシジョン★（攻：1104）
││││　│││├パニッシュメント（攻：1296）
││││　│││├火碎斩★（攻：1200、火200）
││││　││││└火碎断（攻：1344、火220）
││││　│││└炎斩【溶】（太刀）
││││　││└鬼剃刀(太刀)
││││　│├ブロンズホオビー★（攻：864、防+20）
││││　││└ガオレンズホオビー（攻：1008、防+30）
││││　││　└ガオレンズトゥーカ（攻：1440、防+30）
││││　│└ガーディアンソード(太刀)
││││　├クロームデスレイザー（攻：912、毒500）
││││　└カブレライトソード
│││└フルミナントソード★（攻：624、雷220）
│││　└フルミナントブレイド（攻：960、雷250）
│││　　└フル・フルミナント（攻：1056、雷280）
│││　　　└フルフルフルミナント（攻：1200、雷350）
││└ソウルオブキャット（攻：480、麻痹200）
││　└カースオブキャット（攻：624、麻痹360）
││　　└キングオブキャット（攻：720、麻痹450）
││　　　└ビーナスオブキャット★（攻：912、麻痹400）
││　　　　└キャットオブゴールド（攻：1008、麻痹480）
│├ディフェンダー（攻：432、防+10）
││└センチネル（攻：576、防+20）
││　├バルバロイブレイド★（攻：480、火250、防+12）
││　│└クリムゾンゴート（攻：624、火500、防+16）
││　└ハルバード★（攻：864）
││　　└ジャッジメント（攻：1056）
│└铁刀(太刀)
├蛇剑【白蛇】★（攻：384、冰120）
│└蛇剑【银牙】（攻：480、冰240）
│　├蛇剑【大蛇】（攻：528）
│　│└蛇剑【毒蛾】（攻：720、毒270）
│　│　└蛇剑【毒蛇】（攻：864、毒380）
│　└蛇剑【黄金牙】（攻：816、冰400）
└白猿剃(太刀)

G系

Gブレイド（攻：1344）

可直接生产武器资料

武器名称	能力
バスターソードG	攻：1344
ボーンブレイドG	攻：1344
さびた大剑G	攻：1536
ブレイズブレイドG	攻：1344、防+2
ゴーレムブレイドG	攻：1296、防+4
センチネルG	攻：1296、防+20
レッドストライプG	攻：1392、防+4
蛇剑【黄金牙】G	攻：1152、冰400
蛇剑【大蛇】G	攻：1248
ソウルオブキャットG	攻：1104、冰450
蛇剑【毒蛇】G	攻：1248、毒380
ザンシュトウG	攻：1248
グレートシザーG	攻：1248、防+20
エクスキューションG	攻：1392
バルバロイブレイドG	攻：1248、火500、防+16
クロームレイザーG	攻：1152、毒500
水剑ガノトトスG	攻：1200、水390
苍剑ガノトトスG	攻：1104、水620
キリサキG	攻：1200
クロオビブレイドG	攻：1296
エンシエントPG	攻：1344、龙100
カブレライトソードG	攻：1344
リュウノアギトG	攻：1344
レイトウ本マグロG	攻：816、冰700
ジャッジメントG	攻：1440
真・龙ノ顎G	攻：1296
タクティクスG	攻：1296、防+8
炎剑リオレウスG	攻：1200、火420
煌剑リオレウスG	攻：1152、火520
执行人の大斧G	攻：1440
ジークムントG	攻：1296、防+10
ジークリンデG	攻：1296、防+6
ペイルカイザーG	攻：1248、龙230
ブラッシュデイムG	攻：1200、龙220、防+10
封龙剑【灭一门】G	攻：1104、龙520



骨刀系

骨（攻：336）
└大骨（攻：432）
　├骨刀【狼牙】★（攻：528）
　│└骨刀【鲛牙】（攻：576）
　│　├骨刀【龙牙】（攻：672）
　│　│├天下无双刀（攻：960）
　│　││└天上天下无双刀（攻：1104）
　│　││　└天上天下天地无双刀（攻：1440）
　│　│└龙刀【焰】★（攻：720、龙350）
　│　│　└龙刀【红莲】（攻：768、龙450）
　│　│　　└龙刀【胧火】（攻：816、龙520）
　│　│　　　└龙刀【劫火】（攻：1056、龙540）
　│　├飞龙刀【红叶】★（攻：528、火220）
　│　│└飞龙刀【朱】（攻：768、火250）
　│　│　└飞龙刀【枫】（攻：960、火340）
　│　│　　└飞龙刀【银】（攻：1152、火400）
　│　│　　　└飞龙刀【椿】（攻：1248、火450）
　│　└飞龙刀【青叶】★（攻：528、毒250）
　│　　└飞龙刀【翠】（攻：768、毒300）
　│　　　└飞龙刀【葵】（攻：864、毒400）
　│　　　　└飞龙刀【银】★（攻：1152、火400）
　│　　　　　└飞龙刀【椿】（攻：1248、火450）
　└黑刀【零ノ型】（攻：576、防+2）
　　└黑刀【贰ノ型】（攻：624、防+6）
　　　└黑刀【参ノ型】（攻：720、防+10）
　　　　└黑刀【拾ノ型】★（攻：1008、防+10）
　　　　　└黑刀【终ノ型】（攻：1152、防+10）

大长老系

大长老の胁差（攻：864、火70）
└斩老刀【スサノオ】（攻：1008、火170）

昆虫系

ビートセイバー（攻：864、防+20）
└エクシードビート（攻：1248、防+20）

法米通系

太刀扇【ガバス】（攻：624、冰420）
└太刀扇【1万ガバス】（攻：912、冰500）

钢冰系

钢冰大刃★（攻：1008、冰150）
└ダオラ=レイド（攻：1296、冰320）

熔岩鱼系

炎斩【溶】★（攻：1200、火200）
└炎斩【灼】（攻：1296、火220）

海贼系

海贼Jソード（攻：1296）

霸龙系

霸刀タンエカムトルム（攻：1200）
└霸刚刀クーネタンカム（攻：1584）

黑狼鸟系

ダイドゥ【狼】（攻：1008、毒100）
└ダイドゥ【凶】（攻：1296、毒120）

崩龙系

崩刀ウコトカムルバス（攻：1680、冰120、防+10）

黑刃系

ブラックサイス（攻：720、龙100）
└ミラドレパノン（攻：1008、龙200）
　└ミラザーグスパノン（攻：1248、龙300）

可直接生产武器资料

武器名称	能力
骨G	攻：1392
铁刀G	攻：1344
骨刀【龙牙】G	攻：1344
斩破刀G	攻：1104、雷520
黑刀G	攻：1200、防+10
白猿剃G	攻：1248、冰200
ダークトーメントG	攻：1488
クリムゾンサイスG	攻：1200、火240
フロストリーパーG	攻：1248、水260
インペリアルソードG	攻：1248
ダイミョウカッターG	攻：1296、防+36
白猿剃【ドドド】G	攻：1200、冰350
飞龙刀【枫】G	攻：1200、火340
飞龙刀【葵】G	攻：1200、毒400
龙木ノ太刀【神凭】G	攻：1104、毒240
军刀G	攻：1152、火480
斩老刀【スサノオ】G	攻：1248、火170
龙刀【红莲】G	攻：1152、龙450

太刀派生表

铁刀系

铁刀（攻：480）
└铁刀【禊】（攻：528）
　├铁刀【神乐】（攻：576）
　│├斩破刀（攻：624、雷250）
　││└鬼斩破（攻：720、雷450）
　││　└鬼神斩破刀（攻：816、雷520）
　││　　└鬼哭斩破刀（攻：960、雷540）
　││　　　└鬼哭斩破刀・真打（攻：1200、雷560）
　│├军刀★（攻：720、火350）
　││└军刀【狮子舞】（攻：816、火400）
　││　└军刀【狮子王】（攻：864、火460）
　││　　└军刀【狮子皇】（攻：912、火480）
　│└ミーラジュショテル★（攻：816、防+8）
　│　└ミーラジュショテル（攻：1056、防+8）
　│　　└ファントムミーラジュ（攻：1344、防+10）
　└ダークサイス★（攻：624）
　　├ダークトーメント★（攻：960）
　　│├クラブカッター★（攻：864、防+28）
　　││└ダイミョウカッター（攻：960、防+36）
　　││　├ザザミスライサー（攻：1104、防+40）
　　││　│└ザザミスラッシャー（攻：1296、防+40）
　　││　├ショウグンカッター（攻：1200）
　　││　│└ヒキサキ（攻：1248）
　　││　└バイオレットシザー（大剑）
　　│└镰威太刀（攻：960、毒320）
　　│　└大镰威太刀（攻：1056、毒340）
　　└クリムゾンサイス（攻：624、火120）
　　　├ホワイトマンティス（攻：672、水210）
　　　│└フロストリーパー（攻：912、水240）
　　　│　└クレセントヴァイス（攻：960、水260）
　　　└モノブロスサイス（攻：768、火180）
　　　　└モノブロスサイス改（攻：1008、火240）

金狮子系

鬼剃刀★（攻：864、雷180）
└大鬼剃刀（攻：912、雷240）
　└大鬼剃刀【罗刹】（攻：1248、雷250）

雪狮子系

白猿剃★（攻：384、冰100）
└白猿剃改（攻：480、冰200）
　└白猿剃【ドド】（攻：672、冰250）
　　└白猿剃【ドドド】（攻：864、冰350）
　　　└砂猿剃【ゴゴ】（攻：1392）
　　　　└砂猿剃【ゴゴゴ】（攻：1536）

轰龙系

ティガノタチ（攻：816）
├轰刀【虎彻】（攻：1056）
│└轰刀【大虎彻】（攻：1392）
└ヒドゥンサーベル★（攻：912）
　└夜刀【月影】★（攻：1152）

双刃大刀系

ラスティクレイモア（攻：912、防+10）
└グラインドクレイモア（攻：960、防+12）
　└エクディシス（攻：1056、防+14）
　　└ラストエクディシス（攻：1392、防+16）

工会系

ガーディアンソード★（攻：912）
└インペリアルソード（攻：1008）
　└アクアガーディアン★（攻：1104、水300）
　　├冰刃【雪花】（攻：1104、冰150）
　　│└冰刃【雪月花】（攻：1344、冰200）
　　└アトランティカ（攻：1296、水350）

龙木系

龙木ノ太刀（攻：576、麻痹190）
└龙木ノ太刀【神凭】（攻：768、麻痹240）
　└龙木ノ古太刀★（攻：960、麻痹250）
　　└龙木ノ古太刀【神斩】（攻：1104、麻痹270）

美洲螯虾系

アメザリ刀（攻：1104、水500）

大锤派生表

锈块系

凄くさびた槌（攻：468）
└さびた槌（攻：572）
　├ジェイダイトメイス（攻：780、火260）
　│└ジェイドメイス（攻：832、火300）
　│　└ナナ=トリ（攻：963、火370）
　│　　└ナナ=コアトリ（攻：1300、火400）
　└ブレス・コア（攻：936）

太古块系

凄く风化した槌（攻：676）
└风化した槌（攻：780）
　├钢冰棍（攻：832、冰290）
　│└コロサル=ダオラ（攻：988、冰330）
　│　└ヒュペル=ダオラ（攻：1300、冰450）
　└パルセイト・コア（攻：1040）
　　└パルクルス・コア（攻：1352）

训练所系

クロオビハンマー（攻：780）
└タッジンハンマー（攻：1092、防12）
　└ツワモノハンマー（攻：1404、防22）

龙坏系

ドラゴンデストロイ（攻：832、龙170）
└ドラゴンブレイカー（攻：884、龙330）
　└龙坏棍（攻：936、龙410）
　　└大龙坏棍（攻：1248、龙450）

猫系

しろねこスタンプ（攻：520、麻痹200）
├くろねこスタンプ（攻：624、麻痹240）
│├くろねこハンマー（攻：676、麻痹380）
│└きんねこハンマー★（攻：832、麻痹280）
│　└きんねこクラッシャー（攻：988、麻痹380）
├おやすみベア★（攻：260、睡眠200）
└しろねこハンマー（攻：728、麻痹180）

电龙锤系

フクロダタキ（攻：1040、雷200）
└フクロダタキ改（攻：1144、雷220）
　└、雷槌フルフル（攻：1456、雷250）

可直接生产武器资料

武器名称	能力
骨块G	攻：1560
ウォーハンマーG	攻：1456
さびた槌G	攻：1664
スパイクハンマーG	攻：1456
アイアインストライクG	攻：1456
アトラスハンマーG	攻：1456
ボーンアクスG	攻：1508
スカルクラッシュG	攻：1508
アルドクレイターG	攻：1404
クリスタルノヴァG	攻：1456
バインドキューブG	攻：1144、麻痹280
クックジョーG	攻：1456
ヴェノムモンスターG	攻：1248、毒350
デッドリボルバーG	攻：1248、火400
イカリクラッシャーG	攻：1300、水380
クックピックG	攻：1352
龙头盖棍G	攻：1404
バサルバッシュG	攻：1352、防36
タイタンハンマーG	攻：1560、防8
破槌シャッターG	攻：1404、防10
黑锅【真好吃】G	攻：1300
グレイトフルハムG	攻：1612
おやすみベアG	攻：936、睡眠200
さぼてんハンマーG	攻：884、毒300
しろねこハンマーG	攻：1040、麻痹180
くろねこハンマーG	攻：936、麻痹380
クロオビハンマーG	攻：1352
ブレス・コアG	攻：1508
ポリタンオリジナルG	攻：1196、雷280
大鬼铁G	攻：1404
坚骨槌G	攻：1456
银锅【喜喜】G	攻：1196
グレートコーンG	攻：1248、冰400
激槌オンスロートG	攻：1404、防6
ウォーバッシュG	攻：1404、防8
正式采用机械槌G	攻：1196、火500
アルドクレイターG	攻：1300、毒200、防14
溶解槌【炼狱】G	攻：1352、火310)
ドラゴンブレイカーG	攻：1300、龙330

崩龙锤系

崩槌オテルカムルバス（攻：1820、冰120、防10）

从沙漠营地的井中可以直接跳到6区，能少跑不少冤枉路。

战争系
ウォーハンマー（攻：312）
└ウォーハンマー改★（攻：364）
　├ウォーメイス（攻：468）
　│├アイアインストライク★（攻：624）
　││├アイアインストライク改★（攻：832）
　│││└アンヴィルハンマー（攻：884、防4）
　│││　├激槌オンスロート（攻：1092、防6）
　│││　│└ブラックスミス★（攻：1096、防10）
　│││　││└极槌ジャガーノート（攻：1404、防10）
　│││　│└ラヴァアルバ(狩猎笛)
　│││　├ウォースタンプ（攻：1040）
　│││　│└ウォーバッシュ（攻：1144、防8）
　│││　├ブロンズベル(狩猎笛)
　│││　├サクラノリコーダー(狩猎笛)
　│││　└鬼铁★（攻：988）
　│││　　├大鬼铁（攻：1040）
　│││　　│├鬼铁丸（攻：1040、麻痹140）
　│││　　││└鬼铁丸改（攻：1144、麻痹150）
　│││　　││　└鬼铁ノ命（攻：1300、麻痹170）
　│││　　│└アイアンインパクト（攻：1092）
　│││　　│　├アイアンリジェクト（攻：1456）
　│││　　│　└フローズンインパクト★
　│││　　│　（攻：1196、冰240）
　│││　　│　　└アクシオン（攻：1352、冰280）
　│││　　└テッケン（攻：1144）
　│││　　　└エンシェントブロウ（攻：1248）
　│││　　　　└石拳【愚】（攻：1664）
　││└工房试作品ガンハンマ★（攻：572、火300）
　││　└デッドリボルバー（攻：728、火400）
　││　　└正式采用机械槌（攻：832、火500）
　││　　　└改良型机械槌★（攻：1092、火520）
　││　　　　└近卫队机械槌【击铁】（攻：1248、火540）
　│├イカリハンマー（攻：572、水100）
　││└イカリハンマー改（攻：728、水290）
　││　└イカリクラッシャー（攻：884、水380）
　│├黑锅【好吃】★（攻：468）
　││├银锅【喜】（攻：520）
　│││└银锅【喜喜】（攻：676）
　││└黑锅【真好吃】（攻：780）
　│├ボーンアクス（攻：624）
　││└ブロードボーンアクス（攻：936）
　││　└グレートボーンアクス（攻：1092）
　││　　└ギザミヘッドアクス★（攻：1144）
　││　　│└ヘシオリ（攻：1300）
　││　　└カーマインアクス★（攻：1196、水280）
　││　　　└カチワリ（攻：1248、水300）
　│└メタルバグパイプ(狩猎笛)
　└スパイクハンマー（攻：520）
　　└スパイクハンマー改（攻：572）
　　　├クリスタルロック★（攻：676）
　　　│└クリスタルノヴァ（攻：780）
　　　│　├ギガントハンマー（攻：832、防8）
　　　│　│└タイタンハンマー（攻：1040、防8）
　　　│　└グレートノヴァ（攻：936、雷300）
　　　│　　└スーパーノヴァ（攻：1352、雷450）
　　　├シェルハンマー★（攻：728、毒120、防8）
　　　│└グラビィトンハンマー（攻：780、毒180、防14）
　　　│　├溶解槌（攻：884、火250）
　　　│　│└溶解槌【炼狱】（攻：988、火310）
　　　│　│　└ヴェノムクレイター（攻：1300、毒220）
　　　│　│　　└ダイダラボラス（攻：1404、毒240）
　　　│　└アルドクレイター（攻：988、毒200、防14）
　　　│　　└ヴェノムクレイター（攻：1300、毒220）
　　　│　　　└ダイダラボラス（攻：1404、毒240）
　　　└ガンズ＝ロック(狩猎笛)

轰龙锤系
ストライブストライク（攻：884）
├轰锤【虎丸】（攻：1144）
│└轰锤【大虎丸】（攻：1508）
└ヒドゥンブレイカー★（攻：988）
　└夜行槌【常暗】★（攻：1248）

黑锤系
ブラックハンマー（攻：728、龙100）
├ミラバスター（攻：1040、龙2400）
│└ミラデモリッシャー（攻：1404、龙260）
└ミラアンセスバスター（攻：988、龙350、防8）
　└ミラアンセスシア（攻：1300、龙380、防8）

仙人掌系
さぼてんハンマー（攻：260、毒300）
└グリーンモンスター（攻：460、毒300）

玩具熊系
ポリタン（攻：520、雷280）
└ポリタンG（攻：780、雷420）
　└真ポリタンG（攻：1144、雷600）

美洲蟹锤系
アメザリハンマー（攻：520、水400）
└アメザリハンマー（攻：728、水450）

骨块系
骨块（攻：364）
├大骨块（攻：676）
│└グレイトフルハム（攻：728）
│　└ハムオブハムズ（攻：1196）
├サイクロプスハンマー★（攻：468）
│├アトラスハンマー（攻：572）
││├クックジョー★（攻：676）
│││├クックピック★（攻：884）
││││├坚骨槌★（攻：1040）
│││││├坚骨槌改（攻：1092）
││││││└ツインプロスハンマー（攻：1092、防8）
││││││　└角、龙槌カオスレンダー（攻：1196、防10）
││││││　　└角王槌カオスオーダー（攻：1508、防20）
│││││└ロブスタンプ（攻：936、水200）
│││││　└キングロブスタンプ（攻：988、水230）
│││││　　└ロイヤルロブスタンプ（攻：1144、水350）
││││└フェザーホイッスル(狩猎笛)
│││├スイ【鸟】★（攻：728）
││││└スイ【狼】（攻：936）
││││　├スイ【凶】（攻：1352）
││││　└ミャミセン【狼】(狩猎笛)
│││├ダイナミックジョー（攻：728）
││││└バイオレンスジョー（攻：1040）
││││　└ミステリアスジョー（攻：1144）
│││└ヴェノムモンスター（攻：572、毒260）
│││　└デスヴェノムハンマー（攻：936、毒350）
│││　　└パープルメイス（攻：1092、毒380）
│││　　　└毒槌【鸟兜】（攻：1248、毒400）
││├ジェイルハンマー（攻：624、麻痹190）
│││└バインドキューブ（攻：780、麻痹280）
││└フルフルホルン(狩猎笛)
│├スカルクラッシュ（攻：520）
││└スカルクラッシュ改（攻：624）
││　├プロステイル★（攻：832、防4）
││　│└破槌シャッター（攻：988、防10）
││　├龙头盖棍★（攻：676）
││　│├バサルブロウ（攻：780、防24）
││　││└バサルバッシュ（攻：1040、防36）
││　│└エンシェントレリック（攻：988）
││　│　└シェルカスタネット(狩猎笛)
││　└ソニックビードロー(狩猎笛)
│├コーンヘッドハシマー（攻：416、冰180）
││└コーンヘッドハンマ改（攻：676、冰320）
││　└グレートコーン（攻：884、冰400）
││　　└デゼルトコーン★（攻：1456）
││　　　└マグニチュード（攻：1612）
│└ボーンホルン(狩猎笛)
├ブルハンマー★（攻：520）
│└ブルヘッドハンマー（攻：624）
│　└ブルタスクハンマー（攻：936）
└ギアノスバルーン(狩猎笛)

狩猎笛派生表

白速龙笛系
ギアノスバルーン★（攻：416、冰100）
└ギアノスバルーン改（攻：520、冰150）
　├ドスギアバルーン（攻：1040、冰180）
　└ランボスバルーン★（攻：988）
　　└ランボスバルーン改（攻：1092）
　　　└ドスランバルーン（攻：1144）
　　　　└ドスランバルーン改（攻：1404）

樱火龙笛系
サクラノリコーダー★（攻：884、龙290）
└サクラノリコーダー改（攻：936、龙340）
　└ゴルトリコーダー（攻：988、龙380）
　　└ゴルトリコーダー改（攻：1196、龙400）
　　　└ルナーリコーダー（攻：1300、龙420）

龙木笛系
龙木ノ笛（攻：624、麻痹140）
└龙木ノ笛【宿神】（攻：780、麻痹220）
　└龙木ノ古笛★（攻：988、麻痹240）
　　└龙木ノ古笛【神歌】（攻：1092、麻痹260）

电龙笛系
フルフルホルン★（攻：624、雷200）
└フルフルホルン改（攻：780、雷290）
　├ブラッドホルン（攻：936、雷320）
　│└ブラッドフルート（攻：988、雷380）
　│　└ブラッドフルート（攻：1092、雷400）
　│　　└ブルートフルート（攻：1300、雷420）
　├フルフルフルート（攻：884、雷480）
　└フクロダタキ（大锤）

岩龙笛系
ガンズ＝ロック★（攻：676、火250）
└ガンズ＝ロックII（攻：832、火280）
　└ヴォルカニックロック（攻：988、火320）
　　└ヴォルカニックギグ（攻：1300、火400）

骨笛系
骨笛★（攻：364）
├ボーンホルン★（攻：572、防5）
│├ウラナイオカリナ★（攻：832、毒290）
││└マジナイオカリナ（攻：936、毒410）
││　└マジナイオカリナ（攻：1300、毒440）
│└ボーンホルン改（攻：884、防10）
│　└ハンターズホルン（攻：1040、防10）
│　　└ハンターズホルン改（攻：1192、防12）
│　　　└ネイティホルン（攻：1404、防14）
└ウォードラム★（攻：624）
　└ウォードラム改★（攻：936）
　　└ウォーボンゴ★（攻：1092）
　　　└ウォーコンガ（攻：1196）
　　　　├コンガコンガ（攻：1456）
　　　　└ジャングルボンゴ★（攻：1248）
　　　　　└ジャングルコンガ（攻：1456）

镰盾蟹笛系
シェルカスタネット（攻：1040、水220、防10）
├シェルカスタネット改（攻：1144、水240、防15）
│└ギザザミハルス（攻：1404、水260、防20）
└クラップカスタネット（攻：1300、防28）
　└ウチナラシ（攻：1352、防34）

眠鸟笛系
フェザーホイッスル★（攻：780、睡眠120、防5）
└ヒュプノホイッスル★（攻：884、睡眠150、防8）
　└ヒュプノクラリネット（攻：1040、睡眠180、防8）

黑笛系
ブラックリュート（攻：780、龙100）
├ミラメノス（攻：1092、龙260）
│└ミラメノスアギカ（攻：1456、龙320）
└ミラアンセスライド（攻：1040、龙330、防8）
　└ミラアンセスアヴロス（攻：1352、龙380、防8）

矿石笛系
メタルバグパイプ★（攻：676、防10）
└グレートバグパイプ（攻：832、防15）
　└ヘビィバクパイプ★（攻：1040、防20）
　　└ヘビィバクパイプ改（攻：1144、防20）
　　　└マスターバグパイプ（攻：1404、防20）
　　　　└スフォルツァンド（攻：1508、防20）

熔岩龙笛系
ラヴァアルバ★（攻：1248、火270）
└ヴォルガノアルバ（攻：1404、火300）

轰龙笛系
ストライブドラゴング（攻：936）
├轰鼓【虎钟】（攻：1144）
│└轰鼓【大虎钟】（攻：15008）
└ヒドゥントーン★（攻：988）
　└夜笛【逢魔】★（攻：1248）

霸龙笛系
霸笛ハウカムトルム（攻：1300）
└霸重笛クーネハウカム（攻：1716）

崩龙笛系
崩笛イコカムルバス（攻：1820、冰120、防10）

青蛙笛系
カエルクラフト（攻：884、水450）
└フロッグクラフト（攻：1248、水500）

铠蟹笛系
ブロンズベル★（攻：936、防24）
└ガオレンズベル（攻：1092、防34）
　└ガオレンズホロウ（攻：1560、防36）

黑狼鸟笛系
ミャミセン【狼】★（攻：1040、毒150）
└ミャミセン【凶】（攻：1404、毒180）

昆虫笛系
ソニックビードロー★（攻：624）
└ソニックビードロー改（攻：728）
　└クイーンビードロー（攻：832）
　　└ロイヤルビードロー★（攻：1092、冰250）
　　　└女王笛ランゴスタ（攻：1248、冰300）

可直接生产武器资料

武器名称	能力
ボーンホルンG	攻：1404、防10
ウォードラムG	攻：1456
グレートバグパイプG	攻：1404、防15
フルフルフルートG	攻：1196、雷480
ガンズ＝ロックG	攻：1352、火280
ソニックビードローG	攻：1248
ヘビィバクパイプG	攻：1352、防20
ランボスバルーンG	攻：1352
ドスギアバルーンG	攻：1404、冰180
サクラノリコーダーG	攻：1300、龙340
龙木ノ笛【宿神】G	攻：1040、麻痹220

长枪派生表

马桶枪系
バキュームスティック（攻：184、水270）
└ハイパーバキューム（攻：253、水340）

训练所系
クロオビランス（攻：345）
└タッジンランス（攻：460、毒80）
　└ツワモノランス（攻：598、毒80）

封龙枪系
バーミリオンリム（攻：368）
└ドラゴニックリム（攻：414、龙200）
　└封龙枪【刹那】（攻：437、龙300）
　　└封龙枪【六德】（攻：529、龙320）
　　　└封龙枪【虚空】（攻击力：575、龙340）

锈块系
凄くさびた枪（攻：207）
└さびた枪（攻：253）
　├钢冰枪（攻：322、冰200、防+4）
　│└钢冰枪－改（攻：345、冰240、防+6）
　│　└テリオス＝ダオラ（攻：437、冰300、防+8）
　│　　└レグルス＝ダオラ（攻：621、冰320、防+10）
　└アンドレイヤー（攻：414）

黑枪系
ブラックランス（攻：322、龙290）
├黑龙枪（攻：483、龙320）
│└真・黑龙枪（攻：644、龙360）
└黑灭龙枪（攻：460、龙380）
　└真・黑灭龙枪（攻：598、龙400）



翻滚的初始一瞬是全身无敌的，但时间极难把握，配上“回避性能 +2”这个技能后就很明显了。

铁系
アイアンランス（攻：138）
├アイアンランス改（攻：161）
├スティールランス（攻：207）
├パラディンランス★（攻：253、防+4）
└ランパート（攻：299、防+6）
├击龙枪【阿】（攻：345、龙100、防+10）
├击龙枪【牟】（攻：460、龙100、防+16）
└正式采用回转机械枪★（攻：529）
└グレイヴディガー（攻：644）
└ナイトランス★（攻：437）
├ナイトスクウィード（攻：460）
└バベル（攻：529、防御力+20）
├ロストバベル（攻：667、防+28）
├サダルスード★（攻：506、水220）
└サダルメリク（攻：575、水250）
└アクエリアス（攻：621、水270）
├古代式歼灭铳枪（铳枪）
└スパークプラグ★（攻击力：506、雷250）
└电枪サンダーバグ（攻击力：598、雷270）
├アクアンスピア★（攻：368、水350）
└アクアンスピア改（攻：391、水400）
└エメラルドスピア（攻：414、水450）
├龙骑枪ゲイボルグ（攻：437、防+8）
└龙骑枪ゲイボルガ（攻：506、防+12）
└大龙骑枪ゲイボルゴ（攻：690、防+12）
├ゴールドアイシクル★（攻：414、冰120）
└フロストアイシクル（攻：483、冰120）
└アイシクルブリザード（攻：575、冰180）
└フェザーガンランス（铳枪）
├ガトリングランス★（攻：322、火属性：120、防+12）
└ガトリングランス改（攻：391、火属性：160、防+16）
└正式采用机械枪（攻：414、火属性：250、防+20）
└蛇枪【ナーガ】★（攻：322、毒380）
└蛇枪【ヴリトラ】（攻：368、毒450）
└蛇枪【ウロボロス】（攻：506、毒470）
└エストック（攻：230、防+8）
└ヴァルハラ（攻：345、防+12）
└ボーンジャベリン（攻：230）
└スパイクスピア（攻：276）
├シーブソングスピア★（攻：184、睡眠160）
└レクイエムスピア（攻：276、睡眠260）
└パラライザー（攻：276、麻痹240）
├ヴェノムランス★（攻：299、毒150）
└ヴェノムスクウィード（攻：322、毒200）
├豪枪グラビモス（攻：345、毒250、防+5）
└激枪グラビモス（攻：437、毒270、防+6）
└重枪グラビモス（攻：552、火380、防+14）
└重火枪グラビモス（攻：598、火400、防+14）
└黑枪グラビモス（攻：368、火200）
└漆黑枪グラビモス（攻414、火360、防+12）
└重枪グラビモス（攻：552、火380、防+14）
└重火枪グラビモス（攻：598、火400、防+14）
├雷枪【イカズチ】★（攻：322、雷300）
└雷枪【タケミカズチ】（攻：391、雷500）
└雷枪【ナルカミ】（攻：575、雷520）
└トライデント（攻：299、麻痹300）
├アイアンガンランス(铳枪)
└スノウギア(铳枪)

骨系
ロングホーン（攻：161）
├ロングホーン改（攻：207）
├ロングタスク（攻：253）
├バルバロイタスク★（攻：322）
├オーガーランス（攻：414）
├ハードボーンランス★（攻：460）
└ハードボーンランス改（攻：483）
├バーバルアンタスク（攻：506）
├ジャイアントタスク★（攻：552）
└ブルタルタスク（攻：598）
└重骨铳枪（铳枪）
├鬼枪ラージャン★（攻：414、雷160）
└大鬼枪ラージャン（攻：437、雷210）
└鬼神枪ラージャン（攻：621、雷230）
└フルボルテージ（铳枪）
└ダイオーガー（攻：483）
└ホウテンゲキ【鸟】★（攻：368、毒80）
└ホウテンゲキ【狼】（攻：460、毒140）
└ホウテンゲキ【凶】（攻：621、毒160）
├クリムゾンホーン★（攻：276、火190）
├ブロスホーン（攻：391）
└角枪ディアブロス（攻：460）
└ブラックテンペスト（攻：552）
└レイジングテンペスト（攻：736）
├グラシアルブロス（攻：322、水150）
└グラシアルブロス改（攻：345、水200）
└ホワイトディザスター（攻：437、水220）
└ホワイトカタストロフ（攻：460、水240）
└クリムゾンブロス（攻：368、火280）
└クリムゾンブロス改（攻：437、火300）
├ボーンクロウランス★（攻：299、防+15）
└ボーンクロウランス改（攻：368、防+20）
├ツキサシ（攻：460）
├カーマインスティング★（攻：575）
└クシザシ（攻击力：598）
└シェルクロウランス★（攻：529、防+40）
└坚枪ダイザザミ（攻：621、防+40）
└シザーガンランス(铳枪)
└ブレイドスティンガー（攻：345）
└ギザミスティンガー（攻：391）
└ツキサシ（攻460）
├カイマインスティング（攻：575）
└クシザシ（攻击力：598）
└シェルクロウランス★（攻：529、防+40）
└坚枪ダイザザミ（攻：621、防+40）
├ダークランス（攻：230、麻痹180）
└ダークスクウィード（攻：299、麻痹200）
└ダーク（攻：322、麻痹230）
└ダークネス（攻：506、麻痹250）
└大骨铳枪(铳枪)
└ワイルドボーランス★（攻：230）
├ワイルドボーランス改（攻：276）
├レッドテイル★（攻：253、火250）
├ブルーテイル（攻：322、火300）
└ブルーブロミネンス（攻：391、火420）
└ブロミネンスソウル（攻：575、火480）
└ブロミネンスピラー（攻：345、火460）
└猛枪ドスファンゴ（攻：483）
└フレグランス★（攻：207）
└フレグランス改（攻：276）
└ノーブルフレグランス（攻：345）

轰龙枪系
ティガスティンガー（攻：391）
├轰枪【独虎】（攻：506）
└轰枪【大独虎】（攻：667）
└ヒドゥンスティンガー★（攻：437）
└暗夜枪【黑雨】★（攻：552）

太古块系
凄く风化した枪（攻：299）
└风化した枪（攻：345）
├テオ=ハウル（攻：414、火180）
└テオ=ロア（攻：460、火200）
└テオ=エクシス（攻：621、火220）
└マテンロウ（攻：483）
└スカイスクレイパー（攻：598）

崩龙系
崩枪ケルケカムルバス（攻：805、冰120、防+10）

土著枪系
ネイティブスピア（攻：184、毒430）
└プライマルスピア（攻：230、毒属450）

可直接生产武器资料

武器名称	能力
アイアンランスG	攻：644
ロングタスクG	攻：644
さびた枪G	攻：736
スパイクスピアG	攻：644
ランパートG	攻：621、防+6
ヴァルハラG	攻：598、防+12
フレグランスG	攻：621
レクイエムスピアG	攻：529、睡眠260
ダークスクウィードG	攻：529、麻痹200
猛枪ドスファングG	攻：690
ボーンクロウランスG	攻：621、防+20
トライデントG	攻：506、麻痹300
ガトリングランスG	攻：598、火160、防+16
ヴェノムランスG	攻：598、毒200
クリムゾンブロスG	攻：575、火300
角枪ディアブロスG	攻：667
ネイティブスピアG	攻：391、毒450
クロオビランスG	攻：621
アンドレイヤーG	攻：667
ナントスクウィードG	攻：621
ハードボーンランスG	攻：667
击龙枪【哞】G	攻：598、龙100、防+10
ダイオーガーG	攻：644
バーバリアンタスクG	攻：644
NフレグランスG	攻：598
ハイパーバキューム	攻：368、水340
アクアンスピアG	攻：552、水400
エメラルドスピアG	攻：529、水450
龙骑枪ゲイボルグG	攻：644、防+8
正式采用机械枪G	攻：575、火250、防+20
ツキサシG	攻：575
グラシアルブロスG	攻：575、水240
豪枪グラビモスG	攻：575、毒270、防+6
黑枪グラビモスG	攻：552、火360、防+12
ブロミネンスピラーG	攻：529、火460
封龙枪【刹那】G	攻：552、龙300

铳枪派生表

铁铳系
アイアンガンランス★（攻：207）
└アイアンガンランス改（攻：253）
└スティールガンランス（攻：276）
├讨伐队正式铳枪（攻：322）
└近卫队正式铳枪（攻：391）
└シルバールーク（攻：414、龙250）
└ガンチャリオット（攻：437、龙320）
└ガンチャリオット改（攻：529、龙350）
└エンデ・デアヴェルト（攻：575、龙370）
├ナナ=ハウル★（攻：345、火350）
└ナナ=ロア（攻：368、火400）
└ナナ=フレア（攻：414、火480）
└ナナ=ソレイユ（攻：575、火500）
└ホワイトガンランス（攻：368、防+8）
└ホワイトキャノン（攻：414、防+8）
└ブラックキャノン（攻：483、防+8）
└ブラックゴアキャノン（攻：529、防+8）
└ブラックゴアバスター（攻：690、防+10）

黑铳枪系
黑铳枪（攻：345、龙250）
└黑龙铳枪（攻：460、龙310）
└真・黑龙铳枪（攻：621、龙380）

眠鸟系
フェザーガンランス（攻：368、睡眠100）
└フェザーガンランス改★（攻：460、睡眠120、防+10）
└ヒュプノキャノン（攻：506、睡眠140、防+10）

电龙系
フルボルテージ（攻：460、雷180）
└フルジェネレート（攻：529、雷220）
└电铳枪フルボルト（攻：644、雷260

龙木铳系
龙木ノ枪（攻：299、麻痹180）
└龙木ノ枪【金刚】（攻：368、麻痹230）
└龙木ノ古枪★（攻：460、麻痹250）
└龙木ノ古枪【神葬】（攻：529、麻痹270）

骨铳系
骨铳枪（攻：161）
└大骨铳枪（攻：230）
├龙骨铳枪（攻：299）
└ヘルスティング★（攻：322、冰250）
└ヘルスティング改（攻：345、冰270）
└ヘルスティンガー（攻：414、冰320）
├ヘルブリザード（攻：575、冰340）
└デゼルトスリング（攻：644）
└デゼルトスリンガー（攻：736）
└アベレージヒッター★（攻：299、毒180）
└グランドスラム（攻：391、毒240）
└ハードヒッター（攻：437、毒290）
└ビッグスラッガー（攻：460、毒320）
├トリプルクラウン（攻：506、毒400）
└ベナムデコロン★（攻：483、毒160）
└ベナムデトワレ（攻：575、毒200）
└ベナムデパルファン（攻：644、毒240）

白速龙铳系
スノウギア（攻：207、冰120）
└スノウギア=セカンド（攻：253、冰120）
├マリンフィッシャー★（攻：299、水100）
└ディープフィッシャー（攻：368、水200）
└ディープオーシャン（攻：391、水300）
└海王枪リヴァイアサン（攻：437、水350）
├海神枪リヴァイアサン（攻：506、水370）
└海灭枪アプス（攻：575、水400）
└熔铳枪ヴォルケーノ★（攻：598、火200）
└熔解铳枪ヴォルガノス（攻：644、火240）
├シザーガンランス★（攻：437、防+24）
└シザーキャノン（攻：460、防+28）
├バイオレットキャノン★（攻：529、防+40）
└バイオレットバースト（攻：621、防+40）
└シェルクロランス（长枪）（攻：529、防+40）
└スノウギア=ドライブ（攻：437、冰150）

古代系
古代式歼灭铳枪（攻：552）
└ジェネシス（攻：621）

崩龙系
崩铳枪バシカムルバス（攻：805、冰120、防+10）

霸龙铳系
霸铳枪アペカムトルム（攻：575）
└霸炮枪クーネアペカム（攻：759）

玉米系
炮モロコシ（攻：414）
└大炮モロコシ（攻：598）

轰龙铳系
ティガバースト
├轰铳枪【虎炮】（攻：506
└轰铳枪【大虎炮】（攻：667）
└ヒドゥンガンランス★（攻：437）
└夜铳枪【残月】★（攻：552）

重骨系
重骨铳枪（攻：506）
└ハードボーンキャノン（攻：598）

古龙铳系
古龙铳枪エンブレム（攻：598）

可直接生产武器资料

武器名称	能力
アイアンガンランスG	攻：644
龙骨铳枪G	攻：644
スノウギアG	攻：598、冰150
近卫队正式铳枪G	攻：621
ジザーキャノンG	攻：598、防+28
グランドスラムG	攻：621、毒240
マリンフィッシャーG	攻：598、水200
ホワイトキャノンG	攻：621、防+8
龙木ノ枪【金刚】G	攻：506、麻痹230

使用太刀者，在收刀状态下，同时按R键与△+○便可发出帅气的旋转气刃斩——没什么特别效果，只是看着炫而已……

弓派生表

猎人系
ハンターボウⅠ（攻：96）
└ハンターボウⅡ（攻：120）
└ハンターボウⅢ★（攻：144）
└ハンターボウⅣ（攻：168）
└パワーハンターボウⅠ★（攻：192、防+10）
│ └パワーハンターボウⅡ（攻：204、防+20）
└パワーハンターボウⅢ（攻：216、防+20）
└パワーハンターボウⅣ（攻：324、防+30）
└アイシクルボウⅠ★（攻：228、水200）
└アイシクルボウⅡ（攻：264、水230）

桃毛兽系
ワイルドボウⅠ（攻：168）
└ワイルドボウⅡ（攻：192）
└ワイルドボウⅢ★（攻：216）
└ワイルドボウⅣ（攻：228）
└パワーワイルドボウⅠ★（攻：240）
└パワーワイルドボウⅡ（攻：252）
└ジャングルボウⅠ★（攻：324）
└ジャングルボウⅡ（攻：360）

雪狮子系
ニクスファーボウⅠ（攻：96、冰60）
└ニクスファーボウⅡ（攻：120、冰0）
└ニクスファーボウⅢ★（攻：168、冰100）
└ニクスファーボウⅣ（攻：180、冰120）
└ゲラキファーボウⅠ（攻：192、冰140）
└ゲラキファーボウⅡ（攻：288、冰200）

轰龙弓系
ティガアローⅠ（攻：264）
└ティガアローⅡ（攻：276）
├轰弓【虎鬣】★（攻：312）
│└轰弓【大虎鬣】（攻：384）
└ヒトゥンボウ★（攻：252）
└暗夜弓【影缝】★（攻：324）

电龙系
フルフルボウⅠ（攻：252、雷210）
└フルフルボウⅡ（攻：288、雷240）

雌火龙系
クイーンブラスターⅠ（攻：204）
└クイーンブラスターⅡ（攻：216）
├ハートショットボウⅠ★（攻：240）
│└ハートショットボウⅡ（攻：264）
│ └ハートショットボウⅢ（攻：336）
└クイーンブラスターⅢ★（攻：264）
└クイーンブラスターⅣ（攻：336）
└クイーンブラスターⅤ（攻：360）

雄火龙系
プロミネンスボウⅠ（攻：204、火80）
└プロミネンスボウⅡ（攻：216、火100）
└プロミネンスボウⅢ（攻：252、火120）
└プロミネンスボウⅣ★（攻：288、火160）
└プロミネンスボウⅤ（攻：300、火180）

勇气与希望系
勇气と希望の凄弓Ⅰ（攻：240、火60）
└勇气と希望の凄弓Ⅱ（攻：264、火80）
└勇气と希望の凄弓Ⅲ（攻：336、火110）

霸龙弓系
霸弓レラカムトルム（攻：252、龙160）
└霸灭弓クーネレラカム（攻：312、龙200）

镰蟹弓系
ブルーブレイドボウⅠ★（攻：204）
└ブルーブレイドボウⅡ（攻：264）
└ブルーブレイドボウⅢ★（攻：360）
└イヌキ（攻：372）
├カーマインボウ（攻：312、水120）
└ブチヌキ（攻：324、水140）

音波系
ソニックボウⅠ（攻：144、雷100）
└ソニックボウⅡ（攻：180、雷120）
└ソニックボウⅢ★（攻：192、雷140）
└ソニックボウⅢ（攻：240、雷180）

旗鱼系
カジキ弓【粗】★（攻：132）
└カジキ弓【三枚卸】（攻：204）
└カジキ弓【姿造】（攻：288）

金狮子系
雷弓【兽王】（攻：300、雷110）
└雷弓【百兽王】（攻：336、雷130）

钢龙系
钢冰马弓（攻：264、冰160）
└アルナスニダオラ（攻：300、冰180）

龙弓老山龙系
龙弓【国崩】（攻：192、龙120）
└龙弓【山崩】（攻：288、龙180）
└龙弓【天崩】（攻：360、龙220）

电击角龙系
ティアソツテアロー（攻：324、火150、防+10）

黑弓系
ブラックボウⅠ（攻：180、龙100）
└ブラックボウⅡ（攻：192、龙120）
├歼灭と破坏の刚弓Ⅰ★（攻：312、防+15）
│└歼灭と破坏の刚弓Ⅱ（攻：384、防+20）
└胜利と荣光の勇弓Ⅰ★（攻：276、龙240）
└胜利と荣光の勇弓ⅠⅡ（攻：336、龙270）

盾蟹弓系
オオバサミⅠ★（攻：144、水80）
└オオバサミⅡ（攻：168、水100）
└オオバサミⅢ（攻：180、水120）
└オオバサミⅣ★（攻：192、水140）
└オオムラサキバサミⅠ★（攻：252、水190）
└オオムラサキバサミⅡ（攻：300、水210）

怪鸟弓系
鸟币弓Ⅰ（攻：120、火80）
└鸟币弓Ⅱ（攻：144、火100）
└鸟币弓Ⅲ（攻：180、火120）
└青鸟币弓Ⅰ★（攻：192、火140）
├青鸟币弓Ⅱ（攻：240、火180）
│└青鸟币弓Ⅲ（攻：276、火200）
└ユミ【狼】★（攻：348）
└ユミ【凶】（攻：360）

眠鸟系
ウィングボウⅠ★（攻：228）
└ウィングボウⅡ（攻：240）
└ウィングボウⅢ★（攻：312）
└ウィングボウⅣ（攻：348）

崩龙系
崩弓アイカムルバス（攻：432、冰100、防+10）

龙弓龙木系
龙弓【轮】（攻：192、雷140）
└龙弓【日轮】（攻：240、雷160）
└龙木ノ古弓【日神】★（攻：300、雷180）

琴系
龙头琴Ⅰ（攻：156、水240、防+10）
└龙头琴Ⅱ（攻：204、水270、防+15）
└龙头琴Ⅲ（攻：240、水300、防+20）

可直接生产武器资料

武器名称	能力
ハンターボウG	攻：276
ワイルドボウG	攻：336
パワーワイルドボウG	攻：360
ニクスファーボウG	攻：276、冰180
鸟币弓G	攻：276、火220
カジキ弓G	攻：324
オオバサミG	攻：276、水180
ソニックボウG	攻：276、雷200
プロスホーンボウG	攻：372、防+20
龙弓【日轮】G	攻：288、雷210
ブラックボウG	攻：300、龙160

第四天 装备技能解析

永远都要记住：猎人等级只是浮云，防具更是一种摆设。就算给你一身顶级的X、Z系防具，缺少经验的你照样得被村长级的雄火龙给灰头土脸地打回来。明白了吗？在训练中变强的是你自己，而不是等级、武器和装备之类的"死"东西。不过，装备里倒是有一项功能是挺重要的，那就是它们拥有的技能，五件装备的技能点数积攒到一起后，无论正负值，一旦超过10点即可发动相应技能，其中有利有弊，选择防具前还是要谨慎地参考一下！

注：红字为本作新增或有变化的技能。

道具使用技能

技能系统	必要点数	技能名称	技能效果
爆弹强化	10	炸弹人	全部爆弹的威力上升到1.5倍，爆弹调和成功率上升
投掷	10	投掷技术UP	投掷系道具的投掷距离增长到1.5倍，投掷速度上升
效果持续	10	道具使用强化	道具效果持续时间延长1.5倍
	–10	道具使用弱化	道具效果持续时间缩短到原来的2/3
广域	10	广域化+1	使用回复药品时同区域的同伴可享受到2/3的效果，种子享受1/2的效果
	20	广域化+2	使用药品时同区域的同伴可享受到100%的效果
地图	10	地图常备	即使没有地图也会显示出地图
	–10	地图无效	即使有地图也不能显示出地图
盗み无效	10	偷盗无效	怪物的偷盗无效（对霞龙的偷盗不起作用）
回复	10	体力回复道具强化	回复体力的道具效果提升25%
	–10	体力回复道具弱化	回复体力的道具效果降低25%

食事技能

技能系统	必要点数	技能名称	技能效果
食事	10	早食い	吃东西的速度加快
	–10	优雅者	吃东西的速度变慢
肉烧き	10	烤肉名人	烤出好肉的判定时间增加
	–10	自称烤肉名人	烤出好肉的判定时间缩短
饥饿	10	饥饿半减	耐力的消耗时间延长为原来的2倍
	15	饥饿无效	耐力的消耗无效
	–10	饥饿倍加【小】	耐力的消耗速度加快
	–15	饥饿倍加【大】	耐力的消耗速度大幅加快
贪吃鬼	10	饥不择食	食用回复耐力道具时耐力增加25
	15	满腹者	食用药草和肉类时有1/3的几率使耐力最大值提升25

狩猎、采集技能

技能系统	必要点数	技能名称	技能效果
剥取	10	剥取铁人	剥取素材时受到小创伤不会出现硬直（如地虫和巨蜂的攻击）
	20	剥取名人	剥取次数增加一次（包括被斩断的尾部等）
采集	10	采取+1	有1/32的几率增加再次采集的机会
	15	采取+2	有3/32的几率增加再次采集的机会
	–10	采取–1	有9/32的几率减少再次采集的机会
	–15	采取–2	有13/32的几率减少再次采集的机会
高速收集	10	高速剥取&采取	剥取和采集的速度上升到1.3倍
気まぐれ	10	精灵附身	铁镐、虫网与回旋镖等消耗品会被判定损坏时，有1/4的几率使其不损坏
	15	神之附身	铁镐、虫网与回旋镖等消耗品会被判定损坏时，有1/2的几率使其不损坏
	–10	恶灵附身	铁镐、虫网与回旋镖等消耗品的损坏几率上升1/4
	–15	恶魔附身	铁镐、虫网与回旋镖等消耗品的损坏几率上升1/2
笛	10	吹笛名人	笛子损坏的几率减少1/4，笛子与狩猎笛吹奏的辅助效果持续时间增加10秒
钓り	10	钓鱼名人	增加鱼咬饵的时间
千里眼	10	探知	染色玉追加怪物的具体状态效果
	15	自动标示	地图上会显示大型怪物的位置和状态（对霞龙只能显示其所在的区域）
气配	10	隐密	被大型怪物发现的几率降低，联机时不容易成为被攻击的目标
	–10	挑拨	被大型怪物发现的几率增高，联机时容易成为被攻击的目标
搬运	10	搬运的达人	搬运时的移动速度加快，从高台跳下时也不容易把搬运的物品摔坏
捕获	10	捕获上手	任务结束后，获得的捕获奖励增多
	15	捕获名人	任务结束后，获得的捕获奖励大幅增多
陷阱师	10	高速设置	设置陷阱和麻痹陷阱的时间缩短

当同伴被催眠或吼震时，你可以快速上前踢（Select）他一脚来解除不利状态，这是联机时的常见技巧。

特殊技能

技能系统	必要点数	技能名称	技能效果
调合成功率	10	调合成功率 +15%	调合时的成功率上升 15%
	15	调合成功率 +25%	调合时的成功率上升 25%
	20	调合成功率 +45%	调合时的成功率上升 45%
	−10	调合成功率 −15%	调合时的成功率下降 15%
	−15	调合成功率 −25%	调合时的成功率下降 25%
	−20	调合成功率 −45%	调合时的成功率下降 45%
炮术	10	炮术师	铳枪龙击炮的威力上升
	15	炮术王	铳枪龙击炮的威力大幅度上升，场景中的可发射兵器威力上升
炼金术	10	炼金术	可调合炼金术秘方物品
运气	10	幸运	任务奖励获得物品率提高到 26/32
	15	激运	任务奖励获得物品率提高到 29/32
	−10	不运	任务奖励获得物品率降低到 16/32
	−15	灾难	任务奖励获得物品率降低到 8/32
回避性能	10	回避性能 +1	紧急回避时的无敌时间延长 0.07 秒
	15	回避性能 +2	紧急回避时的无敌时间延长 0.15 秒
炎鳞的守护	10	对霞龙	霞龙的偷盗、中毒、耐力下降无效（毒怪鸟的毒和偷盗无效），可随时看见隐身的霞龙
钢壳的守护	10	对炎龙	炎王和炎妃的火属性护体无效（靠近岩浆时附加体力回复效果）
霞皮的守护	10	对钢龙	钢龙的风属性护体无效（不会被冻结）
护法	10	状态耐性	毒、麻痹、气绝、睡眠等特殊状态无效
回避距离	10	回避距离 UP	回避时的翻滚距离变远
根性	10	根性	受到致命攻击时有一定几率体力为 1
蓄力缩短	10	集中	锤／弓／大剑的蓄力攻击所需时间缩短，太刀攻击时刃气值积攒速度上升
	−10	杂念	锤／弓／大剑的蓄力攻击所需时间增加，太刀攻击时刃气值积攒速度下降
观察眼	10	捕获の见极め	怪物可以捕捉时，染色玉标记的怪物图标会变成黄色
随行猫指导	10	随行猫指导	猎人猫的成长速度加快
	15	随行猫指导と交流	猎人猫的成长速度大幅加快
随行猫攻击	10	随行猫攻击 UP	猎人猫的攻击力上升 40%
随行猫防御	10	随行猫防御 UP	猎人猫的防御力上升 60%
怒	10	逆鳞	同时拥有火事场力 +2 和根性的效果

伤害状态技能

技能系统	必要点数	技能名称	技能效果
特殊攻击	10	状态异常攻击强化	攻击时毒、麻痹、睡眠等异常状态的蓄积量提升 1/8
底力	10	火事场力 +1	体力下降到 40% 以下时防御力上升 90
	20	火事场力 +2	体力下降到 40% 以下时攻击力提升 1.5 倍、防御力上升 90
	−10	心配性	体力下降到 40% 以下时攻击力下降 30%、防御力减少 42
回复速度	10	伤害回速度 +1	受到伤害后体力红色部分回复速度提升 3 倍
	25	伤害回速度 +2	受到伤害后体力红色部分回复速度提升 4 倍
	−10	伤害回速度 −1	受到伤害后体力红色部分回复速度为平时的 1/3
	−25	伤害回速度 −2	受到伤害后体力红色部分回复速度为平时的 1/4
加护	10	精灵の加护	受到攻击时有 25% 的几率伤害下降 30%
	−10	恶灵の加护	受到攻击时有 25% 的几率伤害增加 30%
地形	10	地形伤害半减	靠近火山岩浆、炎王、炎妃时受到的伤害减半
	15	地形伤害无效	靠近火山岩浆、炎王、炎妃时受到的伤害无效化
	−10	地形伤害増【小】	靠近火山岩浆、炎王、炎妃时受到的伤害增加
	−15	地形伤害増【大】	靠近火山岩浆、炎王、炎妃时受到的伤害大幅度增加

剑士专用技能

技能系统	必要点数	技能名称	技能效果
切れ味	10	业物	弹刀、大剑防御和铳枪发炮后的斩味消耗减半
	−10	钝刀	弹刀、大剑防御和铳枪发炮后的斩味消耗加倍
匠	10	斩味 LV+1	武器斩味上限量增加 50（不超过最大上限 400）
	−10	斩味 LV−1	武器斩味上限量减少 50
达人	10	见切 +1	武器的会心率增加 10%
	15	见切 +2	武器的会心率增加 20%
	20	见切 +3	武器的会心率增加 30%
剑术	10	心眼	武器弹刀时人物不会出现硬直动作
防御性能	10	防御性能 +1	防御时减轻怪物的威力 10 点，不会出现后仰
	20	防御性能 +2	防御时减轻怪物的威力 20 点，不会出现后仰
	−10	防御性能 −1	防御时怪物的威力增加 5 点，加重后仰的程度
	−20	防御性能 −2	防御时怪物的威力增加 10 点，出现严重的后仰
防御强化	10	防御强化	能够防御原来不能防御的招式
自动防御	10	自动防御	使用能够防御的武器时，会自动防御正面的进攻（不做任何动作时）
研ぎ师	10	砥石使用高速化	磨刀时间大幅度缩短
	−10	砥石性能半减	磨刀回复武器的斩味减半
刀匠	10	真打	武器斩味 +1 同时附加业物、攻击力 UP【大】的效果
拔刀	10	拔刀术	非持刀状态下，拔刀后的第一击必为会心

射手专用技能

技能系统	必要点数	技能名称	技能效果
反动	10	反动减轻 +1	射击时的后坐力减少（弩专用）
	20	反动减轻 +2	射击时的后坐力大幅度减少（弩专用）
通常弹追加	10	通常弹 LV1 追加	可使用 LV1 的通常弹
	15	通常弹全 LV 追加	可使用全部等级的通常弹
贯通弹追加	10	贯通弹 LV1 追加	可使用 LV1 的贯通弹
	15	贯通弹全 LV 追加	可使用全部等级的贯通弹
散弹追加	10	散弹 LV1 追加	可使用 LV1 的散弹
	15	散弹全 LV 追加	可使用全部等级的散弹
榴弹追加	10	撤甲榴弹 LV1&LV2 追加	可使用 LV1 和 LV2 的撤甲榴弹
	15	撤甲榴弹全 LV 追加	可使用全部等级的撤甲榴弹
扩散弹追加	10	扩散弹 LV1 追加	可使用 LV1 的扩散弹
	15	扩散弹全 LV 追加	可使用全部等级的扩散弹
通常弹强化	10	通常弹攻击力 UP	通常弹攻击力提高到 1.1 倍
贯通弹强化	10	贯通弹攻击力 UP	贯通弹攻击力提高到 1.1 倍
散弹强化	10	散弹攻击力 UP	散弹攻击力提高到 1.3 倍
榴弹强化	10	撤甲榴弹攻击力 UP	撤甲榴弹攻击力提高到 1.3 倍
扩散弹强化	10	扩散弹攻击力 UP	扩散弹攻击力提高到 1.3 倍
装填数	10	装填数 UP	弩系可使用弹数增加，弓系追加一个蓄力等级
装填	10	装填速度 +1	弩系装填速度修正值 +1，弓系装填药瓶的速度缩短为原来的 85%
	15	装填速度 +2	弩系装填速度修正值 +2，弓系装填药瓶的速度缩短为原来的 75%
	20	装填速度 +3	弩系装填速度修正值 +3，弓系装填药瓶的速度缩短为原来的 65%
	−10	装填速度 −1	弩系装填速度修正值 −1，弓系装填药瓶的速度延长为原来的 110%
	−15	装填速度 −2	弩系装填速度修正值 −2，弓系装填药瓶的速度延长为原来的 120%
	−20	装填速度 −3	弩系装填速度修正值 −3，弓系装填药瓶的速度延长为原来的 130%
精密射击	10	准星漂移 DOWN	精准射击时子弹和箭的弹道误差减小
	−10	准星漂移 UP	精准射击时子弹和箭的弹道误差增大
自动装填	10	自动装填	弩系可取消装填连续发射，弓系无需手动装填药瓶
射手	10	刚弹	跳弹时伤害追加
毒瓶追加	10	毒瓶追加	追加毒瓶的最大携带量
麻痹瓶追加	10	麻痹瓶追加	追加麻痹瓶的最大携带量
睡眠瓶追加	10	睡眠瓶追加	追加睡眠瓶的最大携带量
强击瓶追加	10	强击瓶追加	追加强击瓶的最大携带量
接击瓶追加	10	接击瓶追加	追加接击瓶的最大携带量

耐性技能

技能系统	必要点数	技能名称	技能效果
全耐性	10	全耐性 +3	全耐性上升 3
	15	全耐性 +5	全耐性上升 5
	20	全耐性 +10	全耐性上升 10
	−10	全耐性 −3	全耐性减少 3
	−15	全耐性 −5	全耐性减少 5
	−20	全耐性 −10	全耐性减少 10
火耐性	10	火耐性 +3	火耐性上升 3
	15	火耐性 +5	火耐性上升 5
	20	火耐性 +10	火耐性上升 10
	−10	火耐性 −3	火耐性减少 3
	−15	火耐性 −5	火耐性减少 5
	−20	火耐性 −10	火耐性减少 10
水耐性	10	水耐性 +3	水耐性上升 3
	15	水耐性 +5	水耐性上升 5
	20	水耐性 +10	水耐性上升 10
	−10	水耐性 −3	水耐性减少 3
	−15	水耐性 −5	水耐性减少 5
	−20	水耐性 −10	水耐性减少 10

耐性技能

技能系统	必要点数	技能名称	技能效果
冰耐性	10	冰耐性 +3	冰耐性上升 3
	15	冰耐性 +5	冰耐性上升 5
	20	冰耐性 +10	冰耐性上升 10
	−10	冰耐性 −3	冰耐性减少 3
	−15	冰耐性 −5	冰耐性减少 5
	−20	冰耐性 −10	冰耐性减少 10
雷耐性	10	雷耐性 +3	雷耐性上升 3
	15	雷耐性 +5	雷耐性上升 5
	20	雷耐性 +10	雷耐性上升 10
	−10	雷耐性 −3	雷耐性减少 3
	−15	雷耐性 −5	雷耐性减少 5
	−20	雷耐性 −10	雷耐性减少 10
龙耐性	10	龙耐性 +3	龙耐性上升 3
	15	龙耐性 +5	龙耐性上升 5
	20	龙耐性 +10	龙耐性上升 10
	−10	龙耐性 −3	龙耐性减少 3
	−15	龙耐性 −5	龙耐性减少 5
	−20	龙耐性 −10	龙耐性减少 10

晴天与爱美的课余讲座3

爱美：好多技能，都看花眼了喵……

晴天：确实，不过这是游戏中最重要的系统，一个好的技能远比高防御力更重要。

爱美：向学员们推荐几个实用技能喵？

晴天：可以随时看到怪物位置及状态的“自动标示”与服用道具速度加快的“早食”对新手猎人非常有用，不过不要滥用，养成依赖性就不好了；而“高级耳栓”与“回避性能”则是射手的救命法宝，可以优先考虑；而增加武器会心率的“见切”与濒死状态下攻防大幅上升的“火事场力”则是老猎人常配备的技能，许多极限挑战视频演示基本都是这样打出来的。

爱美：话说晴天大人你自己最常配备的是什么技能喵？

晴天：呃……“高速采集&剥取”。

爱美：怪不得你的道具箱就像机器猫的口袋一样什么都有喵……



组队战时，按下 Start 键后再按△即可在地图上发出讯号，意即通知同伴“怪物正在这个区域”或“我已埋好陷阱，请配合一下把怪物引过来。”

状态变化技能

技能系统	必要点数	技能名称	技能效果
麻痹	10	麻痹半减	中麻痹状态的时间减半
	15	麻痹无效	麻痹状态无效
	–10	麻痹倍加	中麻痹状态的时间加倍
睡眠	10	睡眠半减	中睡眠状态的时间减半
	15	睡眠无效	睡眠状态无效
	–10	睡眠倍加	中睡眠状态的时间加倍
气绝	10	气绝半减	中气绝状态的时间减半
	15	气绝无效	气绝状态无效
	–10	气绝倍加	中气绝状态的时间加倍
毒	10	毒半减	中毒状态的时间减半
	15	毒无效	毒状态无效
	–10	毒倍加	中毒状态的时间加倍
抗菌	10	抗菌	桃毛兽放屁攻击无效
耐雪	10	耐雪	冻结状态无效
耐震	10	耐震	怪物产生的震动无效
耐暑	10	暑さ半减	炎热地区造成的体力减少减半
	15	暑【小】无效	沙漠和火山等轻度炎热地区造成的体力减少无效
	20	暑【大】无效	所有炎热地区造成的体力减少无效
	–10	暑倍加【小】	炎热地区造成的体力减少速度提升 1.5 倍
	–20	暑倍加【大】	炎热地区造成的体力减少速度提升 2 倍
耐寒	10	寒半减	严寒地区造成的耐力减少时间减半
	15	寒【小】无效	寒洞和夜晚沙漠等轻度严寒地区造成的耐力减少无效
	20	寒【大】无效	所有严寒地区造成的耐力减少无效
	–10	寒倍加【小】	严寒地区造成的耐力减少速度提升 1.5 倍
	–20	寒倍加【大】	严寒地区造成的耐力减少速度提升 2 倍
听觉保护	10	耳栓	除电龙、金银火龙、角龙、老山龙和黑龙外的怪物咆哮无效
	15	高级耳栓	所有怪物的咆哮无效
风压	10	风压【小】无效	小型怪物风压无效
	15	风压【大】无效	大型怪物的风压无效
	25	龙风压无效	所有怪物的风压无效

基本数值技能

技能系统	必要点数	技能名称	技能效果
体力	10	体力 +20	最大初始体力上升 20
	15	体力 +30	最大初始体力上升 30
	20	体力 +50	最大初始体力上升 50
	–10	体力 –10	最大初始体力减少 10
	–15	体力 –20	最大初始体力减少 20
	–20	体力 –30	最大初始体力减少 30
体力	10	飞人	耐力消耗减半
	–15	钝足	耐力消耗加倍
疲劳	10	疲劳半减	霞龙的酸雾攻击等造成的疲劳状态效果减半
	15	疲劳无效	霞龙的酸雾攻击等造成的疲劳状态效果无效
攻击	10	攻击力 UP【小】	双刀／片手剑 +14%、大剑／太刀 +48%、战锤／狩猎笛 +52%、长枪／铳枪 +23%、弩／弓 +12%
	15	攻击力 UP【中】	双刀／片手剑 +21% 大剑／太刀 +72% 战锤／狩猎笛 +78% 长枪／铳枪 +34% 弩／弓 +18%
	20	攻击力 UP【大】	双刀／片手剑 +28% 大剑／太刀 +96% 战锤／狩猎笛 +104% 长枪／铳枪 +46% 弩／弓 +36%
	–10	攻击力 DOWN【小】	双刀／片手剑 –14% 大剑／太刀 –48% 战锤／狩猎笛 –52% 长枪／铳枪 –23% 弩／弓 –12%
	–15	攻击力 DOWN【中】	双刀／片手剑 –21% 大剑／太刀 –72% 战锤／狩猎笛 –78% 长枪／铳枪– 34% 弩／弓 –18%
	–20	攻击力 DOWN【大】	双刀／片手剑 –28% 大剑／太刀 –96% 战锤／狩猎笛 –104% 长枪／铳枪 –46% 弩／弓 –36%
防御	10	防御 +20	防御力上升 20
	15	防御 +30	防御力上升 30
	20	防御 +40	防御力上升 40
	–10	防御 –20	防御力降低 20
	–15	防御 –30	防御力降低 30
	–20	防御 –40	防御力降低 40
体术	10	体术 +1	回避与防御时消耗的耐力减少（不能和猫发动的技能叠加）
	15	体术 +2	回避与防御时消耗的耐力减半（不能和猫发动的技能叠加）
	–10	体术 –1	回避与防御时消耗的耐力增加
	–15	体术 –2	回避与防御时消耗的耐力加倍

新增装饰品	生产素材	技能点	需凹槽
超攻珠	琉璃原珠×1、火龙的刚翼爪×4、鬼人药G×3、强韧的牙兽髭×2	攻击 +5、防御 –1	3
制绝珠	修罗原珠×1、砂狮子的韧尾×1、大野猪的厚毛皮×2	气绝 +2	1
制麻痹珠	修罗原珠×1、女王虫的冠壳×1、雷光果冻×2	麻痹 +2	1
制毒珠	修罗原珠×1、剧烈毒袋×1、蛇龙的特上皮×2	毒 +2	1
制雪珠	修罗原珠×1、雪狮子的韧尾×1、白速龙的上鳞×3	耐雪 +2	1
拔刀珠	修罗原珠×1、一角龙的坚壳×2、火龙的翼×1	拔刀 +1、达人 –1	1
拔刀珠	琉璃原珠×1、火龙的刚翼×1	拔刀 +1、达人 –1	1
拔击珠	琉璃原珠×1、镰蟹的刚爪×3、火龙的红玉×1	拔刀 +3、达人 –1	2
短缩珠	修罗原珠×1、钢龙的角×1、古龙之血×1	蓄力缩短 +1、体力 –1	1
短缩珠	琉璃原珠×1、金狮子的尖角×1、钢的上龙鳞×1	蓄力缩短 +1、体力 –1	1
压缩珠	琉璃原珠×1、黄金的煌毛×2、钢的上龙鳞×3、熔岩龙的重牙×4	蓄力缩短 +4、体力 –2	3
绝壁珠	琉璃原珠×1、盾蟹的紫爪×2、铠龙的重壳×1	防御强化 +3、耐力 –1	2
刚弹珠	琉璃原珠×1、砂狮子的重牙×3、金狮子的黑荒毛×4、炎龙的宝玉×1	通常弹强化 +4、装填 –2	3
刚贯珠	琉璃原珠×1、镰蟹的朱爪×3、银火龙的韧尾×2、钢龙的宝玉×1	贯通弹强化 +4、装填 –2	3
刚散珠	琉璃原珠×1、绿毛兽的刚爪×3、老山龙的苍大爪×3、霞龙的宝玉×1	散弹强化 +4、装填 –2	3
强瓶珠	修罗原珠×1、桃毛兽的刚毛×1、黑块碎片×1、强击瓶×1	强击瓶追加 +1、蓄力缩短 –1	1
刚瓶珠	琉璃原珠×1、绿毛兽的豪刚毛×3、黑块×2、强击瓶×50	强击瓶追加 +3、蓄力缩短 –1	2
接瓶珠	阳翔原珠×1、钢的龙鳞×1、黑狼鸟的鬃毛×1、接击瓶×1	接击瓶追击 +2	1
毒瓶珠	阳翔原珠×1、橡胶质的皮×1、毒袋×1、毒瓶×1	毒瓶追加 +2	1
麻瓶珠	阳翔原珠×1、黄速龙王的皮×1、飞虫的羽×1、麻痹瓶×1	麻痹瓶追加 +1、蓄力缩短 –1	1
痹瓶珠	修罗原珠×1、黄速龙王的尾×2、女王虫的尻尾×1、麻痹瓶×20	麻痹瓶追加 +3、蓄力缩短 –1	2
眠瓶珠	阳翔原珠×1、水龙的鳍×1、睡眠袋×1、睡眠瓶×1	睡眠瓶追加 +2	1
属袭珠	琉璃原珠×1、麒麟的韧雷尾×2、雪狮子的重牙×4、大龙玉×1	属性攻击 +4、回复速度 –2	3
罠师珠	修罗原珠×1、奇面族的宝物×1、麻痹陷阱×1	高速设置 +2	1
无食珠	琉璃原珠×1、翠水龙的厚鳞×1、砂龙的桃鳍×1、强走药×1	饥饿 +2	1
体操珠	阳翔原珠×1、黄油炒面券・并×1、尖嘴×1	体术 +1、耐力 –1	1
体术珠	修罗原珠×1、迅龙的黑毛×3、眠鸟的嘴×1、肉球印章×1	体术 +3、耐力 –1	2
体术珠	琉璃原珠×1、迅龙的豪黑毛×1、眠鸟的牙嘴×1	体术 +3、耐力 –1	2
跳跃珠	修罗原珠×1、迅龙的刃翼×1、炎妃龙的尖角×1	回避距离 +1、攻击 –1	1
跳跃珠	琉璃原珠×1、迅龙的刚刃翼×1、皇帝蝗虫×5	回避距离 +1、攻击 –1	1
危难珠	琉璃原珠×1、霸龙的坚壳×1、上质的真红的角×1、金狮子的黑毛×3	底力 +3、加护 –1	2
根性珠	修罗原珠×1、盾蟹的紫壳×1、坚牢的鸟龙骨×1	根性 +1、调合成功率 –1	1
ド根性珠	琉璃原珠×1、熔岩龙的重壳×3、砦蟹的重甲×1、大尾青蛙×2	根性 +3、调合成功率 –1	2
永久珠	琉璃原珠×1、翠水龙的特上鳍×1、飞虫的斩羽×1、增强剂×3	效果持续 +3、毒 –1	2
慈爱珠	琉璃原珠×1、魅惑色的翼膜×1、生命的粉尘×1、大王花×4	广域 +5、气配 –1	3
绝龙珠	琉璃原珠×1、地虫的斩羽×3、金狮子的尻尾×1	龙耐性 +2	1
捕绳珠	修罗原珠×1、眠鸟的橙毛×1、鱼龙的牙×1、网×1	捕获 +1、运气 –1	1
捕缚珠	琉璃原珠×1、眠鸟的豪橙毛×3、鱼龙的重牙×3、陷阱机关×2	捕获 +3、运气 –1	3
观察珠	修罗原珠×1、七色尾羽根×1、双眼镜×1	观察眼 +2	1
全愈珠	琉璃原珠×1、真珠色的柔皮×1、古代的秘药×1	回复 +2、体力 –1	2
猫师珠	修罗原珠×1、勇气之证G×1、五彩贪吃金枪鱼×1、木天蓼×10	随行猫指导 +2	1
猫师珠	水光原珠×1、随行猫之券×1	随行猫指导 +2	1
猫攻珠	琉璃原珠×1、锐利的爪×1、勇气之证×1、鬼人药G×1	随行猫攻击 +2	1
猫守珠	琉璃原珠×1、怪鸟的重壳×1、勇气之证G×1、硬化药G×1	随行猫防御 +2	1





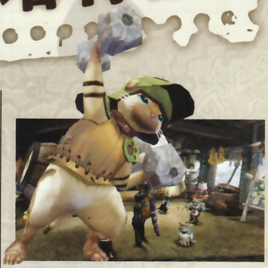




被桃毛兽的臭屁熏到后虽然不能使用道具，但可以使用回复笛来达到回复体力的效果。

第五天
猎人猫培育心得

别小看厨房里的这个小家伙，它蕴藏的潜力远远超乎你们的想象。呃……虽然它在初期的表现确实是有那么一点弱不禁风，但若是你培育得当，等级升满以后绝对会让你刮目相看！要知道，并不是所有的任务都是可以让你们一窝蜂地涌去集会所里执行的，村长那边还有一些同样刺激的差事在等着你呢，当你面对这些仅限单人的任务时，猎人猫的威力可就展现出来喽！



本作中新加入的可以在单机任务时跟随猎人出去作战的猎人猫，其吸引眼球的程度可丝毫不让怪物中的新贵迅龙。可爱的猫猫不仅能够帮助我们打怪采集，还会在猎人进入风压、气绝、睡眠等状态时不顾一切地跑过来帮我们脱离困境(此情此景真是让我们泪流满面呀)。如果能够根据猎人猫的性格为它们搭配合适的技能，便能让它们在实战中发挥更重要的作用。

当然，在这之前我们首先要在猫婆婆那里去雇用合适的猎人猫，或让原来在厨房的猫转职成为猎人猫(最多可以雇用13只)。在雇用猫时最应该注意的就是性格这一项，因为这会直接影响到猎人猫在战斗时的作战倾向。

猎人猫性格一览

性格	回复速度	目标选择	解说
普通	普通	兼顾	各项能力都比较平均的猫
爆弹好き	普通	兼顾	使用爆弹的频率较高，但也会使用普通攻击和辅助技能
爆弹一筋	普通	兼顾	基本只会使用爆弹攻击敌人，使用近距离武器时需要注意
武器好き	普通	兼顾	使用武器攻击频率较高，但也会使用爆弹和辅助技能
武器一筋	普通	兼顾	基本只会使用普通攻击，可以搭配特殊攻击技能
无谋	缓慢	大型怪物优先	没有章法地胡乱攻击，但有时也会起到奇效
勇敢	最慢	大型怪物优先	会根据形势使用不同的攻击手段，战斗能力强，但也容易挂掉
慎重	最快	小型怪物优先	攻击频率较低，会主动采取自保的手段
臆病	较快	小型怪物优先	胆子较小，使用攻击系技能的频率很低
大型狙い	普通	大型怪物最优先	会盯住大型怪物不放，可以起到吸引怪物注意力的作用
小型狙い	普通	小型怪物最优先	在对付大型怪物时，能够有效减少小型怪物的骚扰
讨伐觉悟	缓慢	大型怪物最优先	即使是猎人换区，猎人猫也不会换区而是继续与怪物战斗
游击手	普通	小型怪物最优先	以回避敌人的攻击优先
和平主义	普通	不攻击	不会进行任何攻击，适合搭配辅助攻击，帮忙吹笛子

雇用好合适的猎人猫后，回到家中的厨房调查右侧的看板即可对猎人猫进行调整和培养。选项中“育成”能够通过训练提升猫的各项能力，随着猫等级的提升，能力的增长幅度会降低(猫等级提升后武器的外形也会发生变化)。“オトモスキル”中能够使猫习得和忘记技能，习得技能需要消耗技能点(技能点能够通过升级或育成获得)，一只猎人猫最多能够同时装备3种技能，选择忘记技能系统会自动返还习得该技能的技能点，但要少得多。“オトモ选择 · 入替”中能够选择在任务中出战的猎人猫(与老山龙和砦蟹的战斗时猎人猫不会出战)。“防具”的作用是选择猎人猫的战斗服装。“转职 · 解雇”可以把现有的猎人猫转职成厨房猫或将其解雇。“オトモ配信”则能够通过联机与朋友交换自己培养的猎人猫，猎人猫被交换后依然会保留初代主人的名字(设置成为出战状态的猫不能被交换)。





育成选项讲解

训练名	效果
ネコ拳斗	不出战的猫也能获得经验值并升级，但是升级的速度较慢
ネコ筋トレ	增加猎人猫的攻击力，即使等级练满之后依然能够增加攻击力，适合培养战斗型猫
ネコ腹筋	增加猎人猫的防御力，即使等级练满之后依然能够增加防御力，适合培养辅助型猫
ネコ素振り	同时增加猎人猫的攻击力和防御力，但是增加的幅度不如上两个选项
ネコ冥想	增加猎人猫的技能点，在初期能够快速习得技能
休みさせる	什么都不做，给猫放假，但是能够快速增加与猫的友好度

猎人猫技能列表

技能名称	消耗点数	效果	习得条件
角笛の术	20pts	吹奏危险的音色吸引怪物注意	初期
鬼人笛の术	60pts	提升猎人和猎人猫的攻击力	初期
硬化笛の术	60pts	提升猎人和猎人猫的防御力	初期
解毒笛の术	30pts	为猎人和猎人猫解除中毒状态	初期
回复笛の术	70pts	猎人和猎人猫体力小幅度回复	初期
真・回复笛の术	120pts	猎人和猎人猫体力回复(体力在30%以下发动)	友好度4以上
属性攻击【火】	15pts	猎人猫的攻击附加火属性	初期
属性攻击【水】	15pts	猎人猫的攻击附加水属性	初期
属性攻击【冰】	15pts	猎人猫的攻击附加冰属性	初期
属性攻击【雷】	15pts	猎人猫的攻击附加雷属性	初期
属性攻击【龙】	30pts	猎人猫的攻击附加龙属性	LV7以上
属性攻击强化术	50pts	猎人猫的属性攻击力强化	讨伐雌、雄火龙之后
属性攻击【毒】	60pts	猎人猫的攻击附加毒效果	讨伐红速龙、红速龙王、毒怪鸟或霞龙等之后
属性攻击【麻痹】	60pts	猎人猫的攻击附加麻痹效果	讨伐黄速龙、黄速龙王、砂龙王或电龙等之后
属性攻击【睡眠】	60pts	猎人猫的攻击附加睡眠效果	讨伐眠鸟、水龙、铠龙或岩龙等之后
状态异常攻击强化术	120pts	猎人猫异常状态攻击的储蓄值变高	讨伐水龙、炎王或炎妃等之后
风压无效の术	100pts	猎人猫对龙风压外的风压无效	LV9以上
防音の术	140pts	猎人猫对所有怪物的咆哮无效	讨伐黑狼鸟或轰龙等之后
攻击力强化の术	60pts	猎人猫的攻击力增加	讨伐大怪鸟之后
防御力强化の术	90pts	猎人猫的防御力增加	讨伐岩龙或铠龙等之后
体力强化の术	120pts	猎人猫的体力增加	讨伐桃毛兽王或雪狮子等之后
ガード确率强化の术	70pts	猎人猫在受到攻击时防御的概率增加	讨伐大名盾蟹之后
高速作业の术	100pts	猎人猫移动和采取时的速度变快	讨伐轰龙或麒麟等之后
高速回复の术	130pts	猎人猫躲在地中的回复速度变快	LV18以上
会心攻击の术	80pts	猎人猫在攻击时的会心一击率变高	LV5以上
ぶんどりの术	100pts	猎人猫使用武器攻击怪物时可以偷取其素材	LV10以上
シビレ罠の术	160pts	猎人猫看到大型怪物后放置麻痹陷阱，并会给猎人发送信号	LV17以上
爆弹强化の术	150pts	猎人猫使用爆弹攻击的威力上升	友好度3以上
爆弹ダメージ轻减の术	90pts	猎人猫受到爆弹攻击的伤害减小	LV6以上
大タル爆弹の术	140pts	猎人猫会使用大爆弹进行攻击	LV13以上
毒无效の术	30pts	猎人猫对毒属性无效	讨伐红速龙或红速龙王等之后
千里眼の术	70pts	随机发动千里眼技能	LV8以上
采取封印の术	90pts	猎人猫不进行任何采取，攻击力上升	LV12以上
マジメ仕事の术	80pts	猎人猫的体力上限减少	LV15以上
七转び八起きの术	120pts	猎人猫撤退再次复活后攻击力上升10	LV14以上
背水の阵の术	150pts	猎人猫在撤退前的攻击力和防御力大幅度上升(不能复活)	LV20

猎人猫技能搭配推荐

性格	技能	解说
和平主义	鬼人笛の术、真・回复笛の术、シビレ罠の术	这种类型的猫最好只提升防御力，因为此类型的猫不会攻击，攻击力是没有用的，依情况可以将陷阱换为ガード确率强化の术，这样一来猫猫的持续辅助时间便得到了保证
相讨觉悟	体力强化の术、防御力强化の术、高速回复の术	这种搭配是推荐给弓手和弩手的，因为远程的猎人防御力都有所欠缺，所以制造出一个肉盾显得比较安全，这样猎人就可以趁机远程射击了
勇敢	属性攻击【麻痹】(【毒】)、状态异常攻击强化术、采取封印术	由于勇敢的性格，猫的攻击频率得到了保证，经常能够使怪物陷入异常状态
大型狙い	爆弹强化の术、爆弹ダメージ轻减の术、大タル爆弹の术	典型的炸弹人，爆弹ダメージ轻减の术可以有效延长猫的大爆弹使用频率，近战猎人小心不要被炸到
勇敢	背水の阵の术、攻击力强化の术、会心攻击の术	这种类型的猫猫实力超强，经常能够把怪物打出硬直，但是弱点就是没有复活的机会，所以要时刻注意为猫猫补血(恢复笛、生命粉尘或回营地睡觉)
武器一筋	ぶんどりの术、高速作业の术、采取封印の术	这种搭配是为了让你的猫成为专业盗贼，由于有了高速作业，猎人猫便可以攻击怪物后迅速脱离，这样一场战斗下来会偷到不少东西

本作里翠水龙的动作比水龙敏捷许多，经常计算攻击频率的弩手要尤其注意。此外，水龙一族的爬行伤害也大大加强了。

第六天 树海导航图

好，集训期过了一半，是该带你们体验一下外出狩猎的实战感觉了！先别急着高兴，今天的行程不是去猎什么怪物，而是带大家熟悉一下地图“树海”的构造。哼哼，可别小看这个单纯的情报收集任务，如果擅离团队迷失在森林里，那么新怪物眠鸟和迅龙绝对会联手把你吃得骨头都不剩的！还在愣着做什么？南瓜们，全体起立！整装排队上车，我们这就出发了！

被树木包围的森林地带

四周被数不清的树木包围，是深邃的森林地带。可以在挖掘点得到很多种素材，非常方便，真可谓是采集的圣地，不过新的怪物如迅龙和眠鸟也大多栖息在这里，各位猎人们在采集之余也别兴奋过了头，要时刻保持警惕。在捕虫点可以捕到独角甲虫王、皇族圣甲虫等珍贵的虫子，即使是拿去卖钱也是不错的选择呀！

区域1

类别	挖取回数	村长／集会所上位	集会所G级
采取	3～6	染色果、药草、虫之死骸、常春藤	染色果、药草、虫之死骸、常春藤
采取	3～6	麻痹蘑菇、特产蘑菇、严选蘑菇、硝化蘑菇	麻痹蘑菇、特产蘑菇、严选蘑菇、硝化蘑菇
采取	3～6	空心果、扩散果、针果、杀龙果	空心果、扩散果、针果、杀龙果
采取	3～6	粘着草、睡眠草、火药草、药草	粘着草、睡眠草、火药草、药草

区域2

类别	挖取回数	村长／集会所上位	集会所G级
钓鱼	无限	切味鱼、破裂龙鱼、爆裂龙鱼、眠鱼、针金枪鱼	切味鱼、破裂龙鱼、爆裂龙鱼、眠鱼、针金枪鱼
采掘	3～6	圆盘石、冰结晶、砥石、辉龙石、灵鹤石、黄金石碎片、黄金石大块、上铠玉、琉璃原珠	砥石、辉龙石、灵鹤石、黄金石碎片、黄金石大块、坚铠玉、琉璃原珠、绯焉石
捕虫	4～6	苍蝇鱼饵、萤火虫鱼饵、光虫、杀人蜂幼虫、独角甲虫王、王族圣甲虫、高价头奎、神灵头奎	萤火虫鱼饵、光虫、王族圣甲虫、稀有金龟子、神灵头奎、独角甲虫王、皇帝甲虫
采取	2～5	怪物的粪便、飞龙的粪便、不可燃废物、怪鸟之鳞	怪物的粪便、飞龙的粪便、不可燃废物、怪鸟之鳞
采取	3～6	青蛙鱼饵、苍蝇鱼饵、小石子	青蛙鱼饵、苍蝇鱼饵、小石子

区域3

类别	挖取回数	村长／集会所上位	集会所G级
采取	4～6	怪力之种、忍耐之种、辣椒	怪力之种、忍耐之种、辣椒
采掘	4～6	砥石、冰结晶、燕雀石、灵鹤石、黄金石碎片、黄金石大块、修罗原珠、坚铠玉	黄金石碎片、黄金石大块、砥石、灵鹤石、绯焉石、冰结晶、修罗原珠、白鹫石
采取	3～6	虫之死骸、怪鸟之鳞、蜂蜜	虫之死骸、怪鸟之鳞、蜂蜜
捕虫	4～6	玛扎鱼饵、不死虫、雷光虫、独角甲虫王、王族圣甲虫、高价头奎、神灵头奎	独角甲虫王、不死虫、玛扎鱼饵、王族圣甲虫、高价头奎、神灵头奎、皇帝甲虫

区域4

类别	挖取回数	村长／集会所上位	集会所G级
钓鱼	无限	扩散突眼金鱼、眠鱼、鱼刺身、爆裂沙丁鱼、黄金鱼、白金鱼、古代鱼	扩散突眼金鱼、眠鱼、鱼刺身、不可燃废物、黄金鱼、白金鱼、古代鱼
捕虫	4～6	萤火虫鱼饵、雷光虫、光虫、粘着白蚁、王族圣甲虫、高价头奎、神灵头奎	雷光虫、光虫、稀有金龟子、王族圣甲虫、神灵头奎、皇帝甲虫
捕虫	3～8	光虫、苦虫、杀人蜂幼虫、独角甲虫王、高价头奎、神灵头奎	苦虫、稀有金龟子、独角甲虫王、高价头奎、神灵头奎、苦虫
采取	3～6	特产蘑菇、严选蘑菇、兴奋蘑菇、硝化蘑菇	特产蘑菇、严选蘑菇、兴奋蘑菇、硝化蘑菇
采取	3～6	常春藤叶、曼陀罗、杀龙果、解毒草、药草	常春藤叶、曼陀罗、杀龙果、解毒草、药草

区域5

类别	挖取回数	村长／集会所上位	集会所G级
采取	3～6	砥石、蜘蛛的巢	砥石、蜘蛛的巢
捕虫	3～6	苦虫、不死虫、苍蝇鱼饵、粘着白蚁、王族圣甲虫、高价头奎、神灵头奎	苦虫、不死虫、神龙头盔、王族圣甲虫、苍蝇鱼饵、皇帝甲虫
采取	3～6	火药草、药草、睡眠草	火药草、药草、睡眠草
采取	4～6	蓝蘑菇、曼陀罗、硝化蘑菇	蓝蘑菇、曼陀罗、硝化蘑菇



区域6

类别	挖取回数	村长／集会所上位	集会所G级
采取	4～6	睡眠草、解毒草、落阳草	睡眠草、解毒草、落阳草
采取	2～8	蜂蜜、怪鸟之鳞、虫之死骸	蜂蜜、怪鸟之鳞、虫之死骸
采取	3～6	特产蘑菇、严选蘑菇、麻痹蘑菇、蓝蘑菇	特产蘑菇、严选蘑菇、麻痹蘑菇、蓝蘑菇
采取	3～6	辣椒、火药草	辣椒、火药草

区域7

类别	挖取回数	村长／集会所上位	集会所G级
采掘	4～6	砥石、大地结晶、燕雀石、灵鹤石、黄金石碎片、黄金石大块、琉璃原珠、坚铠玉	砥石、灵鹤石、黄金石大块、琉璃原珠、坚铠玉、绯焉石、大地结晶
采取	4～8	龙骨【小】、飞龙之卵、棒状之骨、达人的骨髓、迷之头骨	龙骨【小】、飞龙之卵、棒状之骨、达人的骨髓、迷之头骨
采取	5～10	棒状之骨、空心骨【小】、空心骨【大】	棒状之骨、空心骨【小】、空心骨【大】
采取	4～6	蓝蘑菇、特产蘑菇、严选蘑菇、硝化蘑菇	蓝蘑菇、特产蘑菇、严选蘑菇、硝化蘑菇

区域8

类别	挖取回数	村长／集会所上位	集会所G级
采取	4～6	砥石、小石子	砥石、小石子
采取	2～5	投掷用小刀、素材玉、达人的骨髓、落物之伞、携带烤肉	投掷用小刀、素材玉、达人的骨髓、落物之伞、携带烤肉
采取	2～4	陷阱机关、大桶、破铁镐、奇面族的宝物、奇面王的遗产	陷阱机关、大桶、破铁镐、奇面族的宝物、奇面王的遗产、增殖镐
采掘	3～6	燕雀石、铁矿石、辉龙石、灵鹤石、黄金石碎片、黄金石大块、修罗原珠、琉璃原珠、上铠玉、坚铠玉	辉龙石、燕雀石、灵鹤石、琉璃原珠、修罗原珠

隐藏区域

类别	挖取回数	获得素材
采取	3～6	曼陀罗、怪力之种、砥石
采取	3～8	火药草、辣椒、琉璃原珠、杀龙果
捕虫	3～10	不死虫、虫之死骸、杀人蜂幼虫、独角甲虫王、王族圣甲虫、神灵头奎
采取	4～6	染色球、携带烤肉、修罗原珠、达人的骨髓、奇面族的宝物、奇面王的遗产

调合时按住○键不放即可连续调合，当有大量素材需要批量调和时这样可省去不少时间。

第七天 秘藏任务指南

唔，大家昨天的表现都还不错，看来是该给你们布置一些真刀真枪的任务了！我宣布，从现在开始，大家可以自由离开训练营地，在科科特村及集会所里寻找并承接适合自己的任务。不过临别时需要提醒你们一点，不要随便逮个任务就做，如果是为了以提升猎人等级从而获得更多任务为目标的话，那么有针对性地挑选一些“关键任务”去做无疑会取得事半功倍的效果。此外，还有一些隐藏任务是需要满足特定条件才能出来的，不想漏掉的话就俯耳过来吧！

村长下位关键任务

★1

任务名称	中文译名	任务要求
肉食龙の讨伐！	讨伐肉食龙	讨伐5头白速龙
忍び寄る气配	暗近的气息	缴纳3个波波的舌头
ブランゴを倒せ	打倒雪狮子！	讨伐3头野猪

★2

任务名称	中文译名	任务要求
猪突猛进！ドスファンゴ	猪突猛进！大野猪王	讨伐1头野猪王
密林の大怪鸟	密林的大怪鸟	讨伐1头大怪鸟
珍兽の中の珍兽	珍兽中的珍兽	讨伐1头桃毛兽王
幻のキモを追え！	寻找幻之肝脏！	缴纳3个鱼龙的肝

★3

任务名称	中文译名	任务要求
ブランゴ讨伐作战	雪狮子讨伐作战	讨伐10头野猪
沙に潜む巨大蟹！	潜伏于沙漠的巨大蟹	讨伐1头盾蟹
毒の怪鸟、ゲリョス现る！	毒怪鸟出现！	讨伐1头毒怪鸟
キノコ探して大もうけ！？	找磨姑赚大钱！？	缴纳10个特产蘑菇

★4

任务名称	中文译名	任务要求
决战！一角龙モノブロス	决战！一角龙	讨伐1头一角龙
见えざる飞龙、バサルモス！	看不见的飞龙、岩龙！	讨伐1头岩龙
炎の山の大将军	火山的大将军	讨伐1头镰蟹
燃石炭采掘指令	燃石炭采掘指令	缴纳15个燃石炭

★5

任务名称	中文译名	任务要求
猛毒の包围网	猛毒的包围网	讨伐毒怪鸟和紫毒怪鸟各1头
死斗！角龙ディアブロス	死斗！角龙	讨伐1头角龙
究极の蟹料理……	究极的蟹料理…	讨伐2头盾蟹
铠龙グラビモスの胁威	铠龙的威胁	讨伐1头铠龙

村长上位关键任务

★7

任务名称	中文译名	任务要求
暗夜のブルファンゴ讨伐	讨伐暗处的大野猪	讨伐20头野猪
极秘依赖　眠鸟を狩れ！	极秘依赖眠鸟的狩猎	讨伐1头眠鸟
狙われたバサルモス	被狙击的岩龙	讨伐1头岩龙
旧密林に走る稻妻	旧密林里的闪电	讨伐1头电龙
ババコンガ强袭！	桃毛兽王强袭！	讨伐2头以上桃毛兽王

★8

任务名称	中文译名	任务要求
まどろみの树海	假寐的树海	讨伐2头眠鸟
一匹狼に捧ぐ挽歌	唱给一匹狼的挽歌	讨伐1头黑狼鸟
将军样の味觉……？	将军大人的味觉？	讨伐2头以上镰蟹
ドドドドブランゴ！	雪雪雪狮子王！	讨伐1头雪狮子王

★9

任务名称	中文译名	任务要求
地狱から来た兄弟	来自地狱的兄弟	讨伐2头轰龙
右手に火轮、左手に月轮※	右手火轮、左手月轮	讨伐金、银火龙各1头
金狮子袭来！	金狮子袭来！	讨伐1头金狮子
砦と砦	砦与砦	砦蟹

※需将该等级中单金银火龙清掉才会出现此任务

集会所下位关键任务

★3

任务名称	中文译名	任务要求
ドスギアノス急袭	白速龙王的急袭	讨伐1头白速龙王
大地を泳ぐモンスター	在大地中游戈的怪物	讨伐1头沙龙王
沙に潜む巨大蟹	潜伏于沙漠的巨大蟹	讨伐1头盾蟹
いたずら好きの桃毛兽	爱恶作剧的桃毛兽	讨伐1头桃毛兽王

★4

任务名称	中文译名	任务要求
巨大湖の主	巨大湖之主	讨伐1头水龙
盾蟹たちの夜会	盾蟹的夜会	讨伐20头小盾蟹
空を切り裂く镰	划破长空的镰刀	讨伐1头镰蟹
森の中の异变	林中的异变	讨伐20头野猪
イーオスたちの亲玉	红速龙的头目	讨伐1头红速龙王

★5

任务名称	中文译名	任务要求
死斗！角龙ディアブロス	死斗！角龙	讨伐1头角龙
湿地带の激斗	湿地带的激斗	讨伐1头铠龙
王の领域	王的领域	讨伐1头雄火龙
女王、降临す	女王、降临	讨伐1头雌火龙

集会所上位关键任务

★6

任务名称	中文译名	任务要求
2対の麻痹牙	2对麻痹牙	讨伐2头黄速龙王
究极の蟹料理	究极的蟹料理	讨伐2头盾蟹
挟击のイャンクック！	夹击的大怪鸟	讨伐大怪鸟和青怪鸟各1头
牙兽たちの逆袭！	桃毛兽类们的反攻	讨伐1头桃毛兽王

★7

任务名称	中文译名	任务要求
雪狮子、二重の咆哮	雪狮子、二重咆哮	讨伐2头雪狮子王
雪山の主、ドドブランゴ	雪山之主、雪狮子王	讨伐1头雪狮子王
带电飞龙、フルフル出现！	带电飞龙、电龙出现！	讨伐1头电龙
沼地に降り立つ赤い影	降临于沼地的赤影	讨伐1头红电龙
立ちこめる瘴气	浓厚的瘴气	讨伐毒怪鸟和紫毒怪鸟各1头
双鱼龙	双鱼龙	讨伐水龙和翠水龙各1头
激斗！雌火龙リオレイア	激斗！雌火龙	讨伐1头雌火龙
沙漠の水龙	砂漠的水龙	讨伐1头水龙
水面下の恐怖	水面下的恐怖	讨伐1头翠水龙
湿地带の镰蟹	湿地带的镰蟹	讨伐1头镰蟹
紫色の毒怪鸟	紫色的毒怪鸟	讨伐1头紫毒怪鸟
リオレウス讨伐指令	雄火龙讨伐指令	讨伐1头雄火龙
镰将军の包围阵	镰将军的包围阵	讨伐2头镰蟹
见えざる飞龙、バサルモス！	看不见的飞龙、岩龙！	讨伐1头岩龙

集会所G级关键任务

G★1

任务名称	中文译名	任务要求
战国大名风云录	战国大名风云录	讨伐1头青盾蟹
旧密林に走る稻妻	奔驰于旧密林的闪电	讨伐1头电龙
地底湖から见く目	来自地底湖的窥视	讨伐1头水龙
牙兽の品格	牙兽的品格	讨伐1头绿毛兽
雾にむせぶ旧沼地	布满大雾的旧沼地	讨伐2头紫毒怪鸟

G★2

任务名称	中文译名	任务要求
溶岩龙ヴォルガノス出现！	熔岩龙出现！	讨伐1头熔岩龙
天下分け目の大合战	争夺天下大合战	讨伐镰蟹和赤镰蟹各1头
喷烟まとう王者	喷烟的王者	讨伐1头雄火龙
久远の女王	久远的女王	讨伐1头雌火龙
沙漠地带の暴れん坊	砂漠地带的暴坊	讨伐1头沙狮子

G★3

任务名称	中文译名	任务要求
黒のファランクス	黑色的阵营	讨伐2头黑角龙
铠の霸者グラビモス	铠之霸者铠龙	讨伐1头铠龙
迫り来る仙高人	逼近的仙高人	讨伐1头砦蟹
一缕の月光	一缕月光	讨伐1头金火龙
秘境を目指して	目标秘境	讨伐1头银火龙
绝对强者	绝对强者	讨伐1头轰龙



铠龙口吐激光后如果全身冒黑烟，表示它即将放出特殊气体，务必注意。

第八天 怪物狩猎教学

实战的日子终于到了！根据最新的目击报告，营地附近共有五种新怪物（眠鸟、迅龙、熔岩鱼、浮岳龙、崩龙）出没，更有新增亚种怪物客串登场——它们的动作招式与弱点抗性均有了很大变化，应对时绝对要处处留神！记住，无论何时，面对自己不熟悉的怪物时，先看准对方的行动模式后再采取攻击永远是第一要旨！此外，已有的旧怪物中也有许多学会了新的招式，可不要太大意了！

新增怪物生态详解

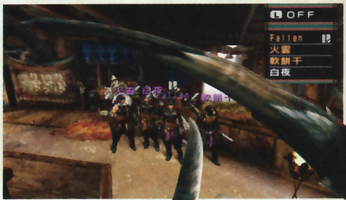
迅龙 ナルガクルガ



迅龙在本作中替代了轰龙的位置成为了系列新的代言人，迅龙套装"回避性能+2"和"回避距离UP"的技能在面对怪物凶狠的"火车"时，只要轻轻一跃便能在其脚下求得逃生之路，真是逃生回避用的最佳技能。于是，迅龙套装便成为了新一代的"校服"，上网联机时经常能够看到集会所里清一色迅龙装的盛况。

迅龙的攻击方式出招基本都比较快，如果是初次与其交战的话很容易被它凌厉迅猛的招式打得狼狈不堪。首先就让我们共同来分析它的攻击方式。扫尾攻击出现的频率较高，迅龙使用此招之前身体会向后小跳一下，此时就要通过观察它头的方向来判断扫尾攻击是向左还是向右，此招只有在尾巴的部分才有攻击判定，提前回避的话中招的几率不大。如果玩家使用的是近身武器，那么就可以放心地站在它的左后腿处攻击，因为这个区域是它扫尾攻击的盲点。除了横向的扫尾攻击外，他还会使用尾巴向身体的正前方进行拍击，此招的攻击距离很远，而且威力较高，是需要重点防范的，迅龙在怒了之后使用此招的几率较大，攻击前迅龙会向后扬并上下晃动两次头，看到这个动作之后就要迅速向它身体的侧方回避了，否则被砸中可是很疼的。远程武器只要在射击时保持站在它的身体侧方，基本就不会被这招攻击到。蓄力连跳是迅龙最具威胁的招式了，迅龙跳跃的距离非常远，即使站在远处也有被攻击到的危险。不过这招的蓄力时间非常长，看到它趴在地上做出蓄力的动作后不要与他头部的方向保持在一条直线，适当地使用飞扑也可以回避掉跳跃中的变向。一般情况下只有与猎人的距离较远时，迅龙才会使用尾部飞刺攻击，攻击前会有特殊的音效。最后就是最常见的"火车"冲撞了，与轰龙的冲撞比起来迅龙的就没有那么有气势了，迅龙的冲撞距离较短而且速度也不快，使用翻滚应该可以轻松回避掉。迅龙怒状态时眼睛会放出红光，而且尾巴上的毛会竖起来。

迅龙的尾巴可以破坏一次后再断，推荐使用麻痹陷阱麻住后再去砍尾巴。由于迅龙很容易被麻痹，所以手头有好的麻痹属性武器就带出来吧，当它中陷阱之后再将其麻痹就能换来很长的攻击时间。迅龙从陷阱中跳出来后在空中有不短的停留时间，这段时间足够我们在影子下方再次放置一个陷阱了。音爆弹能够使其产生硬直（小爆弹有同样的效果），它中了音爆弹后有很大的几率会怒，我们也可以扔音爆弹故意引其发怒，然后再放置落穴引诱它中计（迅龙只有在怒状态才会中落穴）。当迅龙一瘸一拐地爬行后，就可以进行捕捉了。





剥取／掉落物		
部位	村长／集会所上位（几率）	集会所G级（几率）
本体	迅龙的黑毛（25%）、迅龙的锐牙（15%）、迅龙的上鳞（45%）、迅龙的刃翼（10%）、迅龙的尾巴（5%）	迅龙的豪黑毛（20%）、迅龙的上鳞（13%）、迅龙的厚鳞（40%）、迅龙的刚刃翼（8%）、迅龙的天鳞（2%）、迅龙的尾巴（5%）、迅龙的重牙（12%）
尾巴	迅龙的尾巴（82%）、迅龙的尾棘（10%）、迅龙的延髓（8%）	迅龙的尾巴（7%）、迅龙的尾巴（75%）、迅龙的延髓（10%）、迅龙的重尾棘（8%）
掉落物	龙的眼泪、龙的大粒眼泪、迅龙的上鳞	龙的眼泪、龙的大粒眼泪、迅龙的厚鳞、迅龙的天鳞

部位破坏奖励		
部位	村长／集会所上位	集会所G级
头	迅龙的锐牙	迅龙的重牙、迅龙的天鳞
翼	迅龙的刃翼	迅龙的刚刃翼
尾	迅龙的尾棘、迅龙的延髓	迅龙的重尾棘、迅龙的延髓

女王虫 クイーンランゴスタ



女王虫也是游戏公布时遮遮掩掩的怪物之一，官方在游戏发售前并没有对其大书特书，其实这特大号的飞虫也并不能归到BOSS级的怪物中，因为游戏中根本就没有它的数据统计……在讲解它的打法之前，首先需要告诉各位的是女王虫的出现方法。如果不知道方法，任凭你在地图上转足50分钟也找不到它的身影。以密林的地图为例，我们要杀够一定数量的飞虫（大概在15只左右），然后来到6区，此时就会发现该区域中的敌人都变成了飞虫，再把这里的飞虫清光，女王虫才会从天而降。女王虫的攻击方式少得可怜，只会使用尾针刺人和从尾部喷出毒雾这两种招式。被毒雾击中后会陷入防御力减半的效果，所以在与其作战时只需注意这招就OK了（放毒雾前女王虫的尾部会先向后方抬起）。武器方面建议以火属性为主，女王虫的HP不多，与其会面之后10分钟之内应该可以解决战斗。战斗胜利的奖励大多是飞虫和地虫身上的素材，所以玩家可以通过刷G级的它来批量获取斩羽或特浓等素材。

剥取／掉落物			
部位	村长上位（几率）	集会所上位（几率）	集会所G级（几率）
本体	飞虫的甲壳（60%）、女王虫的尾巴（20%）、怪物的体液（20%）	女王虫的尾巴（80%）、怪物的浓汁（20%）	女王虫的尾巴（20%）、女王虫的冠壳（50%）、怪物的特浓（30%）

对睡眠状态下的怪物攻击时，第一击可造成三倍伤害，故此建议用大剑蓄力斩或在怪物头部放置爆弹后引爆。

浮岳龙 ヤマツカミ

这个像大章鱼的家伙终于再次复出，不过我们只有在集会所G级的任务中才能看到它的身影。同其他巨型古龙一样，浮岳龙的攻击速度缓慢，打起来比较没有激情，反而会因为粗心大意而受到攻击。与PS2版相比，打浮岳龙时的地形条件要好一点，起码猎人们可以站在平坦的平台上进行战斗了。浮岳龙的身体会一直保持在平台中央，近身武器只能等待其发动攻击后，触手趴在平台上之时痛快地上去砍上一阵，其他时间还是老老实实地与它周旋为妙。千万不要站在它嘴的正前方，这是最危险的地方，它触手拍击攻击的正是嘴部前方。浮岳龙身体向上升起就说明它要使用气体爆炸了，跑到平台远离它身体的边缘就没有危险。触手旋转攻击的攻击力很高，不过此招看起来挺唬人，其实很好回避，只要及时收起武器并按×键蹲下就万事大吉了。从它嘴里吐出的雷光虫与普通的雷光虫有所



区别，它们会以自爆的方式向猎人发起攻击，看到雷光虫的身体开始一缩一放后远远避开或迅速将其干掉即可。收起武器向着平台中央跑就能跳到下层，跳到下层回复体力会比较安全。

需要拿出来单独为各位解说的是浮岳龙的秒杀技，在战斗中一旦碰到它从嘴中吐出的强烈旋风就会被卷到空中，落到地面立刻猫车。由于此招的发招速度非常快，而且基本没有准备动作，相信没有经验的玩家一定会被这招搞得头疼不已。其实这招是可以预判出来的，那就是只有当它使用嘴两侧稍短的那两根触手搭在平台上之后才会发动吐息攻击，而且搭在平台上的时间过长也不会出此招。所以，只需小心谨慎，被这招击中的几率非常低。联机时即使被此招击中也有方法化



解，那就是让同伴在你落地前使用生命粉尘。如果是单机，那就配上"根性"上吧，起码有一定几率能够存活下来。

将浮岳龙的HP打到一定程度以下，它会跌落到下层地面上，从上层跳到它背部便能够剥取素材(需从它面部面对的方向跳下才能掉落到背部)，剥取之余别忘了把爆弹放在它身上。浮岳龙掉落在地面两次之后，HP大概还剩余1/4左右，再坚持一下就能获得战斗的胜利了。

部位破坏奖励

部位	集会所G级
触手	浮岳龙的鳍、浮岳龙的皮

剥取／掉落物

部位	集会所G级（几率）
本体（战斗完）	太古的龙苔（8%）、太古的龙木（26%）、浮岳龙的皮（20%）、浮岳龙的体液（34%）、古龙之血（11%）
背部（战斗中落下时）	龙秘宝、曼陀罗、神龙木、神龙苔、太古的龙木、太古的龙苔、龙苔、龙木
掉落物	古代的龙秘宝、浮岳龙的体液、太古的龙木、古龙之血

崩龙 ウカムルバス

也许有不少玩家在看到本作中霸龙的武器和防具被削弱后就已经猜到了，肯定会有更拉风的武器与防具出现。崩龙就像前作的霸龙一样，在游戏发售前没有放出半点消息，集会所的最后一个紧急任务再次给了玩家一



个大大的惊喜。崩龙与霸龙相反，这个庞然大物出现在雪山，弱火属性和雷属性。但是，招式方面与霸龙相比大同小异，不过是把火换成了冰(崩龙的招式大多都附加冰结效果，出战之前一定不要忘记带上解冰剂)。霸龙的黑龙波到这里变成了冰雪风暴，只有在猎人距离较远时才会发招，而且横向的范围较小，回避起来难度不大。扇形甩尾的攻击方式和霸龙一样，但尾部的扫尾带冰结属性，被尾部扫起的雪球击中也会陷入冰结状态。冲撞攻击的速度稍稍比霸龙慢，但是在冲撞的途中身体两侧会有雪球落下，雪球的落点大部分在头前方左右两侧，但有时也会在后腿出现。崩龙吼叫时身体会站立起来，如果靠得太近会被音波震飞。

崩龙的杀招是钻地攻击，与霸龙的钻地攻击不同的是，地面并没有岩浆喷出，取而代之的是崩龙半伏在地面向猎人发起追踪攻击，跟踪攻击有多段判定，如果被逼到角落的话即使使用防御也会被造成较大的硬直，如果没有吃强走药耐力很容易消耗光，防御崩溃后依然会被击中。所以在它钻地后最好不要站在场地的角落里，它潜行的速度不快，是能够跑掉的。崩龙的部分攻击会造成防御力半减的状态，中招之后很容易被秒杀，所以建议随身带几个忍耐之种，中招后吃掉可以抵消这个负面效果(紧急时刻救命用的回家弹也别忘了揣到兜里)。

崩龙的行动较慢，推荐使用攻防转换快的片手剑或铳枪来对付它会轻松点。战斗的方法同霸龙类似，站在肚子下面砍腿。选择站位正确的话甩尾、冲击波等都不会中招，其他招式注意防御即可。如果是联机的话，那么无耻的闪光弹战术依然有效，每人15闪，任它是神仙阎王最终都会败在我们手下。崩龙的尾巴只有HP在30%以下才能将其断掉。

剥取／掉落物

部位	集会所G级（几率）
本体	崩龙的腹鳞（28%）、崩龙的重壳（40%）、崩龙的重尾（10%）、崩龙的刚鳍（12%）、崩龙的削颚（8%）、崩天玉（2%）
尾巴	崩龙的重壳（10%）、崩龙的重尾（90%）

部位破坏奖励

部位	集会所G级
头	崩龙的削颚、崩天玉
背	崩龙的刚鳍
腹	崩龙的腹鳞、崩龙的重壳、崩天玉
前爪	崩龙的穿爪

旧怪物的变化解析

注：前作中曾出现的怪物其打法在之前两期的"猎人集会所"栏目中已有介绍，故此处仅说明其新增招式及应对方法。

毒怪鸟



●新增招式：原地站定向后摆尾，尾巴会伸长，攻击范围很广。

●应对方法：毒怪鸟使用此招前通常会向猎人方向直冲一步跑到猎人身后，此时猎人只需向前翻滚即可闪避。

黑狼鸟



●新增招式：1.抬头向猎人狠啄，尖嘴会深深地插入地中；2.吐火球后接着一个空中翻滚。

●应对方式：1.飞扑闪避，千万不能防御，否则一条耐力槽会被轻易打空；2.吐火球时攻击它的头部不要贪刀，在其吐完之前尽量与其身体拉开一定距离。

盾蟹



●新增招式：1.跳起压杀带有跟踪移动效果；2.会向后小幅跳跃顶撞。

●应对方式：1.看准地上的阴影及时回避；2.跳跃前会挥爪舞动一番，及时做好预判。

在上位及G级任务中，猎人的出现地点是不固定的，在特殊情况下有3%的几率出现在隐藏区域，里面可以很容易采集到"猫猫红玉"之类的稀有物品。当厨房猫发动"秘境探索术"时则必定在隐藏区域出现。

熔岩龙

ヴォルガノス



这个在《MHF》中才出现的怪物看起来就像一个大大的胖头鱼，与水龙相比最大的不同便是不用使用音爆弹战术把它从水中轰上岸。

熔岩龙对水或冰属性伤害吸收大，麻痹时间长，建议选择这两种属性的武器出战。只要熔岩龙发现猎人，便会主动地从岩浆中跳出，它从地底冲出来前地面会出现一个红色圆圈，只要在其上岸前一直保持跑动的状态，基本不会被这招击中。熔岩龙在岩浆中会利用身体拍打熔岩把岩浆溅到岸上，最多时能够连续拍打三次，而且一次比一次的距离远，火球砸在地面后破裂出来的脆片同样具有攻击判定，千万不要认为所处位置距离岩浆较远就疏忽大意。熔岩龙在岸上时，近身武器的打法基本和水龙一样以砍腹部为主，站的位置自然还是左脚的后侧，这个位置它的铁山靠和甩尾都是打不到的。熔岩龙跳起压杀的准备动作是尾巴向下弯曲，落在地上后挣扎的动作也具有攻击判定，近战是要提前收手做出回避动作才能够脱离险境。远距离武器在对付熔岩龙时就要格外小心了，它使用蛇行的频率要比水龙高，而且怒了之后的蛇形还会转向。弓手和弩手在正面射击的危险系数很高，所以时刻注意自己的站位，保持在它身体的侧前方才比较安全。看到熔岩龙做出蛇形的姿势后立刻向它的侧面移动，即使是转向也攻击不到我们。



由于熔岩龙中普通落穴之后挣扎的时间很长，再加上经常蛇形的攻击方式，所以在场地中央放上落穴等待它自投罗网的战术能够使战斗轻松不少。熔岩龙可捕捉时的特征非常明显，它濒死状态下原本身上流动的红色光芒会消失。

对付熔岩龙使用弓箭等远程武器利用9区和10区的换区BUG可以形成无伤的打法。具体的操作流程就是，站在换区口（按×键向后小跳一次即可换区为最佳）拿出武器等待熔岩龙上岸，除了喷火球外熔岩龙的任何攻击都是打不到我们的，只管把箭往它身上招呼即可。看到他抬起头准备喷火球后，立刻按×键向后小跳换区，躲过危险后再进去站在换区口接着射，如此反复即可将熔岩龙屈死。

部位破坏奖励

部位	集会所上位	集会所G级
头	熔岩龙的厚鳞	熔岩龙的厚鳞、熔岩龙的重牙
背鳍	熔岩龙的厚鳞	熔岩龙的特上鳍

剥取／掉落物

部位	集会所上位	集会所G级
本体	熔岩龙的厚鳞（40%）、红莲石（42%）、龙玉（3%）、狱炎石（15%）	大龙玉（5%）、熔岩龙的重壳（30%）、熔岩龙的特上鳍（6%）、熔岩龙的厚鳞（43%）、熔岩龙的重牙（8%）、狱炎石（8%）
掉落物	狱炎石、溶岩龙的厚鳞、龙的眼泪、龙的大粒眼泪	狱炎石、熔岩龙的厚鳞、龙的大粒眼泪

眠鸟

ヒプノック

眠鸟在新加入的怪物中实力算是比较弱的，而且眠鸟的武器与装备似乎也不怎么受猎人们的待见，它的攻击方式基本就是大怪鸟和毒怪鸟的变种，熟悉怪鸟类的攻击方式后，对付起眠鸟来问题不大。咱们先来看看大怪鸟和毒怪鸟没有的招式吧，眠鸟最有气势的一招就属从地面跳起用爪子来抓猎人的动作了，这招的攻击力很高，而且中招后气绝的几率也比较大。最要命的是眠鸟的跳跃攻击最多可以连续攻击四次，而且这四次都是追着猎人打，要想办法回避到它的身后才能够脱身。眠鸟在发动四次连续跳跃后会有一段较长的恢复时间，此时可以选择冲上去站在它的身后攻击其尾部。原地转圈甩尾和啄人攻击应该是各位猎人再熟悉不过的招式，这两种攻击方式和大怪鸟没有差别，回避起来应该不成问题。

既然叫眠鸟，那么睡眠攻击自然少不了。眠鸟吐出睡眠气体的攻击方式分为两种，一种是按顺序向身体正面、右、左侧前方吐出睡眠气体，被气体碰到后就会陷入睡眠状态。睡眠状态下受到攻击可是以三倍伤害计算的，所以在回避睡眠气体时一定要慎重。联机时要尽快让同伴攻击自己以摆脱睡眠状态，有了猎人猫在，单机也不必担心，因为猎人猫会勇敢地上来把你敲醒。另一种方式是向身体的正前方吐一次睡眠气体，虽然只有一次攻击，但是攻击距离却非常远，建议向它身体的左右侧滚动回避。除了攻击之外，眠鸟在向后方飞行时也会向地面吐出睡眠气体，不过只要与它的距离不是非常近，就没有命中的危险（怒状态下没有睡眠效果）。

站在眠鸟身体的左前方（以眠鸟面对方向为准）是进行攻击最安全的场所，回避的同时还能轻松地攻击到它的弱点嘴巴。可防御武器推荐配合"睡眠无效"和"防御强化"的技能，这样它的攻击基本对我们就没有什么威胁了。眠鸟中闪光弹后的晕厥效果非常长，利用这个时机可以给予其重创，但需要注意的是眠鸟在中闪光弹后使用原地甩尾和睡眠气体的几率很高。眠鸟发怒后尾羽会竖起来，嘴中还会冒出白色的气体。将眠鸟捕获后可以获得"七色尾羽根"的奖励。





部位破坏奖励

部位	村长／集会所上位	集会所G级
嘴	眠鸟的尖嘴、睡眠袋	眠鸟的牙嘴、睡眠袋

剥取／掉落物

部位	村长／集会所上位（几率）	集会所G级（几率）
本体	睡眠袋（24%）、眠鸟的橙毛（32%）、眠鸟的尖爪（40%）、眠鸟的胃石（4%）	眠鸟的豪橙毛（28%）、眠鸟的尖爪（10%）、眠鸟的刚爪（30%）、眠鸟的胃石（8%）、眠鸟的稀胃石（4%）、眠鸟的橙毛（12%）、睡眠袋（8%）
掉落物	龙的眼泪、龙的大粒眼泪、眠鸟的胃石、眠鸟的橙毛	龙的眼泪、龙的大粒眼泪、眠鸟的豪橙毛、眠鸟的稀胃石

雪狮王

●新增招式：1.钻地后跳出时会带出小雪狮增援；2.动作频率加快。

●应对方法：1.换区后再回来援兵就都作鸟兽散了；2.提前预判各种动作，多利用翻滚，小雪狮数量达两个以上时会非常影响回避，要及时解决。

金狮子

●新增招式：1.初始即为"超级赛亚人"状态，发怒后变身成超级赛亚人2；2.跳到高空中翻滚着砸向地面。

●应对方法：1.纯观赏，不要被气势吓倒；2.变身后切忌贪刀，随时准备飞扑。（注：金狮子的角与尾巴非常难断，伤害积蓄值约1000左右，用冰属性武器将其断尾后便不会发怒了）

水龙

●新增招式：1.从河底跃上时会发出带有催眠效果的飞扑；2.在原地高昂抬头发射中距离扇形水柱。

●应对方法：1.伤害不高，有猎人猫的话可以将你及时敲醒，威胁不大；2.剑士的话应向前翻滚闪避，射手则反之离远逃开——如果距离控制得当，这招甚至打不到远距离的射手。

音爆弹的效果为将湖底的水龙炸出、将防御的盾蟹破防、令怪鸟陷入恍惚状态等，本作的狩猎笛也追加了这个效果。

新增亚种怪物狩猎教学

砂狮子



砂狮子的攻击方式大体和雪狮子类似，不过它的栖息地是在沙漠，出战前别忘了带上解暑药。对付砂狮子的方法也与雪狮子差不多，但是需要指出的是，砂狮子更喜欢扔石头以及钻地进攻。砂狮子钻地移动后，地面会出现同角龙类似的效果，看准地面飞溅起的沙子就能判断出它移动的方向。砂狮子从地面钻出，跳在空中后会向地面扔石块，石块砸在地面分散开的小石块依然具有攻击判定，回避时要注意。另外需要指出的是，砂狮子的牙需要使用冰属性的武器才能破。熟悉雪狮子的攻击方式的话，拿下这个家伙不在话下。砂狮子中了闪光弹后的攻击方式很乱，站在远处使用远程攻击会比较安全。

剥取物品

剥取部位	集会所上位（几率）	集会所G级（几率）
本体	砂狮子的豪刚毛（40%）、坚牢的骨（50%）、重厚的骨（10%）	砂狮子的豪刚毛（60%）、强韧的牙兽髭（15%）、砂狮子的重牙（10%）、重厚的骨（15%）

绿毛兽



桃毛兽亚种的变化是几个新亚种中比较小的，近程武器的战斗方式基本还是以砍后腿为主，如果使用太刀在其转身时还可以用"袈裟斩"带到一下它的头。桃毛兽亚种的攻击方式破绽很大，几乎全身都是弱点，掌握其攻击方式的话，战斗将变得非常简单。绿毛兽发怒后面部和屁股都会变红，攻击速度也会变快，发怒的瞬间会放屁，需小心。近身带有地震效果的砸地攻击可以用翻滚的无敌时间来回避，翻滚的时机是地面产生灰尘时。桃毛兽在挺肚子时追加了放屁攻击，习惯站到它身后攻击的近身攻击玩家需要注意；它还会从嘴中吐出臭气，被击中后的效果和被屁打中一样。绿毛兽会边拍肚子放屁的攻击方式，攻击范围比较大，而且在中落穴时也会放屁，消臭玉是必备的道具。

剥取物品

剥取部位	集会所G级（几率）
本体	绿毛兽的豪刚毛（50%）、坚牢的牙兽牙（30%）、坚牢的骨（5%）、重厚的骨（15%）

青盾蟹

当盾蟹缩成一团时，可以反弹弓箭而且弹刀严重，但是可以利用音爆取消其防御状态，并且使其陷入短暂硬直状态。盾蟹喷水的瞬间，向前伸出的两只前爪都有带攻击判定，站在近身的猎人需注意。青盾蟹追加了一招向后方突击的进攻方式，此招发动的准备动作比较明显，不要站在其身体的正后方就没有危险，其头壳开始左右剧烈摆动就说明要发动攻击了。另外一招比较新鲜的就是跳起后的下压攻击，此招与盾蟹原地下压的招式不同，它飞到空中后会向猎人所站位置移动，看准地上的黑影就不难回避。联机时如果四个人都使用攻击输出高的太刀锁脚，几乎可以形成虐杀，可怜的螃蟹几乎站都站不起来。



剥取物品

剥取部位	村长／集会所上位（几率）	集会所G级（几率）
本体	盾蟹的紫壳（40%）、龙头壳（16%）、黑真珠（10%）、上龙骨（19%）、坚龙骨（15%）	盾蟹的紫壳（51%）、盾蟹的紫爪（10%）、极上黑真珠（12%）、坚龙骨（22%）、极上蟹黄酱（5%）

朱镰蟹



镰蟹亚种新追加了一招从头壳中向后方喷水的攻击方式，站在其身体正后方时需要注意这招（嗯，按照官方公布的说辞，这其实是镰蟹从体内喷射出的尿液）。镰蟹的攻击方式比盾蟹凌厉，而且攻击的速度也较快，但是打法其实和盾蟹差不多。当它发现猎人后，如果猎人处在其身体的后方，镰蟹就会用钳子攻击。当镰蟹上方有顶部时，它就会跳上洞顶并向下方做出喷水攻击，喷射的水（尿）珠会360度旋转喷射，站在它的身体正下方反而是安全的。由于镰蟹经常会使用钳子使出大范围的近身攻击，所以攻击频率慢，移动速度也慢的锤子并不吃香。使用远程武器也会感到比较棘手，太刀依然是对付它的首选。



剥取物品

剥取部位	村长／集会所上位（几率）	集会所G级（几率）
本体	镰蟹的朱壳（30%）、镰蟹的铁（10%）、镰蟹的脚（15%）、黑真珠（15%）、上龙骨（15%）、坚龙骨（15%）	镰蟹的朱壳（50%）、镰蟹的朱爪（5%）、镰蟹的朱脚（25%）、极上黑真珠（10%）、镰蟹的铁（10%）



晴天与爱美的课余讲座4

晴天：糟糕，一不小心又上猫车了！

爱美：……只剩两次机会了，多保重喵。

晴天：你们这些猫猫的要价也太高了吧，上一次猫车就要收取酬劳金的1/3啊。

爱美：人家可是冒着生命危险去解救你们的喵。收费高一点也是很合逻辑的喵。

晴天：不过我们身上的钱只够付三次……

爱美：所以第四次就没猫去救你们了喵。



晴天：好吧，我总算知道为什么猎人规则设定成力尽三次就判作任务失败了……

电龙

●新增招式：1.同时吐出五个电球；2.边移动边做出小飞扑，愤怒时带电。

●应对方法：两者的攻击判定都是头部所朝方向，故此尽量避免在其正前方攻击。

雄火龙 G级

●新增招式：1.银火龙的咆哮变强；2.向后方飞起来吐出火球后，会停留在空中继续做出攻击。

●应对方法：1.配高耳；2.立刻躲在它的影子下方或者直接朝着它面对的方向扔闪光弹将其闪下来。

雌火龙 G级

●新增招式：1.金火龙咆哮变强；2.吐火球后接着一个空中翻滚。

●应对方法：1.配高耳；2.吐火球时攻击它的头部不要贪刀，在其吐完之前尽量与其身体拉开一定距离。

黑猫会优先偷走你身上的"木天蓼"，所以在黑猫密集出没的地方经过时，可以先准备一些权当过路费了。



旧BOSS级怪物G级难度剥取列表

怪物名称	G级（几率）
大怪鸟	怪鸟的刚翼（32%）、怪鸟的重壳（25%）、怪鸟的厚鳞（33%）、漂亮的嘴（10%）
青怪鸟	怪鸟的刚翼（32%）、青怪鸟的重壳（25%）、青怪鸟的厚鳞（33%）、漂亮的嘴（10%）
黑狼鸟	黑狼鸟的厚鳞（64%）、黑狼鸟的重壳（28%）、黑狼鸟的银狼毛（7%）、黑狼鸟的刚翼（1%）
黑狼鸟尾巴	黑狼鸟的韧尾（80%）、黑狼鸟的上鳞（10%）、黑狼鸟的厚鳞（10%）
毒怪鸟	狂走浸出物（18%）、优质的特上皮（43%）、剧烈毒袋（23%）、纯水晶（3%）、辉水晶（8%）、毒怪鸟的石头（5%）
紫毒怪鸟	狂走浸出物（18%）、毒怪鸟的紫刚翼（43%）、剧烈毒袋（23%）、纯水晶（3%）、辉水晶（8%）、毒怪鸟的石头（5%）
雌火龙	雌火龙的厚鳞（45%）、雌火龙的重壳（26%）、雌火龙的上棘（8%）、雌火龙的秘棘（2%）、业炎袋（15%）、火龙的延髓（4%）
雌火龙尾巴	雌火龙的厚鳞（48%）、雌火龙的重壳（32%）、雌火龙的秘棘（8%）、火龙的延髓（4%）、雌火龙的红玉（6%）、雌火龙的天鳞（2%）
樱火龙	樱火龙的厚鳞（45%）、樱火龙的重壳（26%）、雌火龙的上棘（8%）、雌火龙的秘棘（2%）、业炎袋（11%）、火龙的延髓（8%）
樱火龙尾巴	樱火龙的厚鳞（42%）、樱火龙的重壳（32%）、雌火龙的秘棘（12%）、火龙的延髓（7%）、雌火龙的红玉（6%）、雌火龙的天鳞（1%）
金火龙	金火龙的厚鳞（44%）、金火龙的重壳（26%）、雌火龙的上棘（8%）、金火龙的秘棘（5%）、业炎袋（13%）、火龙的延髓（4%）
金火龙尾巴	金火龙的厚鳞（48%）、金火龙的重壳（32%）、金火龙的秘棘（8%）、火龙的延髓（4%）、雌火龙的红玉（6%）、雌火龙的天鳞（2%）
雄火龙	火龙的厚鳞（37%）、火龙的重壳（24%）、火龙的刚翼（20%）、业炎袋（15%）、火龙的延髓（4%）
雄火龙尾巴	火龙的厚鳞（30%）、火龙的韧尾（38%）、火龙的重壳（20%）、火龙的延髓（4%）、火龙的红玉（6%）、火龙的天鳞（2%）
苍火龙	苍火龙的厚鳞（37%）、苍火龙的重壳（24%）、火龙的刚翼（20%）、业炎袋（11%）、火龙的延髓（8%）
苍火龙尾巴	苍火龙的厚鳞（30%）、苍火龙的韧尾（38%）、苍火龙的重壳（20%）、火龙的延髓（7%）、火龙的红玉（4%）、火龙的天鳞（1%）
银火龙	银火龙的厚鳞（37%）、银火龙的重壳（24%）、火龙的刚翼（20%）、业炎袋（15%）、火龙的延髓（4%）
银火龙尾巴	银火龙的厚鳞（48%）、银火龙的重壳（32%）、银火龙的秘棘（8%）、火龙的延髓（4%）、雄火龙的红玉（6%）、火龙的天鳞（2%）
电龙	真珠色的柔皮（4%）、真珠色的艳皮（50%）、电击袋（14%）、雷电袋（20%）、龙玉（8%）、大龙玉（4%）
赤电龙	魅惑色的翼膜（4%）、魅惑色的刚翼（50%）、电击袋（14%）、雷电袋（20%）、龙玉（8%）、大龙玉（4%）
岩龙	剧烈毒袋（15%）、绯茑石（25%）、岩龙的重壳（33%）、重龙骨（12%）、岩龙的刚翼（5%）、岩龙的泪（7%）、大龙玉（3%）
岩龙尾巴	岩龙的重壳（40%）、白鸠石（20%）、绯茑石（40%）
铠龙	铠龙的坚壳（10%）、铠龙的重壳（50%）、昏睡袋（17%）、业炎袋（10%）、铠龙的天壳（6%）、大龙玉（7%）
铠龙尾巴	铠龙的重壳（66%）、重龙骨（20%）、狱炎石（2%）、铠龙的延髓（12%）
黑铠龙	黑铠龙的坚壳（10%）、黑铠龙的重壳（50%）、昏睡袋（17%）、业炎袋（10%）、黑铠龙的天壳（6%）、大龙玉（7%）
黑铠龙尾巴	黑铠龙的重壳（66%）、重龙骨（20%）、狱炎石（6%）、铠龙的延髓（8%）
一角龙	一角龙的坚甲（20%）、一角龙的坚壳（55%）、角龙的牙（16%）、龙玉（5%）、一角龙的心脏（4%）
一角龙尾巴	一角龙的坚壳（70%）、一角龙的甲壳（10%）、坚龙骨（20%）
白一角龙	白一角龙的坚甲（20%）、白一角龙的坚壳（55%）、角龙的牙（16%）、龙玉（5%）、一角龙的心脏（4%）
白一角龙尾巴	白一角龙的坚壳（70%）、白一角龙的甲壳（10%）、坚龙骨（20%）
角龙	角龙的牙（5%）、角龙的坚壳（10%）、角龙的重壳（63%）、角龙的重甲（17%）、大龙玉（5%）
角龙尾巴	角龙的坚壳（10%）、角龙的重壳（26%）、角龙的韧尾（64%）
黑角龙	角龙的牙（5%）、黑角龙的坚壳（8%）、黑角龙的重壳（63%）、黑角龙的重甲（17%）、大龙玉（7%）
黑角龙尾巴	黑角龙的坚壳（4%）、黑角龙的重壳（26%）、黑角龙的韧尾（64%）、大龙玉（6%）
轰龙	轰龙的厚鳞（38%）、轰龙的上鳞（10%）、轰龙的重壳（19%）、轰龙的刚爪（30%）、轰龙的天鳞（3%）
轰龙尾巴	轰龙的韧尾（80%）、轰龙的厚鳞（20%）
砂龙王	鱼龙的肝（3%）、砂龙的上鳞（50%）、砂龙的紫鳞（20%）、鱼龙的牙（13%）、砂龙的上鳍（4%）
水龙	水龙的特上鳍（23%）、水龙的厚鳞（60%）、虾之大壳（10%）、虾之巨大壳（2%）、大龙玉（5%）
翠水龙	翠水龙的特上鳍（23%）、翠水龙的厚鳞（60%）、虾之大壳（10%）、虾之巨大壳（2%）、大龙玉（5%）
盾蟹	盾蟹的重壳（51%）、盾蟹的坚壳（5%）、盾蟹的刚爪（10%）、极上黑真珠（10%）、坚龙骨（19%）、极品蟹黄酱（5%）
镰蟹	镰蟹的重壳（50%）、镰蟹的重壳（50%）、镰蟹的重脚（25%）、镰蟹的刚爪（5%）、极上黑真珠（10%）、镰蟹的铗（5%）
砦蟹	砦蟹的坚壳（10%）、砦蟹的重壳（45%）、砦蟹的重甲（30%）、砦蟹的天壳（5%）、砦蟹的铗（10%）
大野猪王	大猪的皮（20%）、大猪的硬皮（30%）、野猪的头（5%）、大猪的牙（20%）、坚牢的骨（25%）
桃毛兽王	桃毛兽的刚毛（5%）、、桃毛兽的豪刚毛（50%）、坚牢的牙（30%）、重厚的骨（15%）
雪狮子王	雪狮子的刚毛（5%）、雪狮子的豪刚毛（60%）、强韧的牙兽髭（10%）、雪狮子的重牙（10%）、重厚的骨（15%）
金狮子	金狮子的黑荒毛（28%）、金狮子的黑毛（20%）、金狮子的重牙（24%）、金狮子的锐牙（10%）、金狮子的刚爪（15%）、黄金的黄毛（3%）
麒麟	白银的鬃毛（34%）、麒麟的韧雷尾（24%）、麒麟的上皮（4%）、麒麟的特上皮（18%）、麒麟的苍角（10%）、纯水晶（10%）
风翔龙	钢龙的坚壳（13%）、钢龙的重壳（30%）、钢的厚龙鳞（40%）、钢龙的尖爪（5%）、古龙的血（8%）、钢龙的宝玉（3%）、古龙的大宝玉（1%）
风翔龙尾巴	钢龙的韧尾（60%）、钢龙的坚壳（6%）、钢龙的重壳（28%）、钢龙的宝玉（4%）、古龙的大宝玉（2%）
霞龙	霞龙的特上皮（35%）、霞龙的上皮（10%）、霞龙的刚翼（28%）、云鸠石（13%）、古龙的血（6%）、霞龙的宝玉（6%）、古龙的大宝玉（2%）
霞龙尾巴	霞龙的韧尾（60%）、云鸠石（17%）、古龙的血（12%）、霞龙的宝玉（8%）、古龙的大宝玉（3%）
炎妃龙	炎妃龙的坚壳（28%）、炎妃龙的鬃毛（12%）、狱炎的龙鳞（24%）、炎龙的爪（21%）、炎龙的宝玉（10%）、古龙的血（5%）注：炎妃龙没有G级任务，故只列出上位剥取素材。
炎妃龙尾巴	炎妃龙的尾巴（34%）、炎妃龙的甲壳（20%）、古龙骨（32%）、炎妃龙的坚壳（12%）、炎龙的宝玉（2%）
炎王龙	炎王龙的重壳（20%）、炎王龙的坚壳（5%）、狱炎的厚龙鳞（33%）、炎龙的刚爪（24%）、炎龙的宝玉（6%）、古龙的大宝玉（2%）、古龙的血（10%）
炎王龙尾巴	炎王龙的韧尾（59%）、炎王龙的坚壳（7%）、太古龙骨（18%）、炎王龙的重壳（12%）、炎龙的宝玉（3%）、古龙的大宝玉（1%）
苍老山龙	老山龙的坚壳（5%）、老山龙的苍甲壳（10%）、老山龙的重壳（35%）、老山龙的厚鳞（26%）、老山龙的苍大爪（15%）、老山龙的红玉（5%）、老山龙的天鳞（3%）
苍老山龙背部	太古龙骨（35%）、老山龙的厚鳞（28%）、老山龙的重壳（12%）、龙药石(25%)
黑龙	黑龙的厚鳞（38%）、黑龙的重壳（44%）、黑龙的甲壳（10%）、黑龙的刚角（8%）
红黑龙	黑龙的厚红鳞（34%）、黑龙的重红壳（23%）、黑龙的刚红角（6%）、黑龙的厚鳞（19%）、黑龙的重壳（15%）、黑龙的刚角（3%）
祖龙	祖龙的厚白鳞（31%）、祖龙的重壳（24%）、祖龙的刚角（3%）、黑龙的厚鳞（20%）、黑龙的重壳（17%）、黑龙的刚角（5%）



角龙

●新增招式：1.原地抬角挑顶；2.一角龙钻地后跳出时间变短；3.角龙沙中潜行时会变向。

●应对方法：1.迅速向腹下闪避；2.音爆弹要赶在第一时间内掷出；3.时刻关注沙尘走向，及时飞扑或防御。

岩龙

●新增招式：和铠龙一样会口吐扇形激光(有发射失败可能……)。

●应对方法：岩龙身材小，可以及时绕到身侧回避。(注：岩龙平时的拟态可以用染色球或小石子使其解除，如果用的是铳枪的话，来一发龙击炮就再适合不过了）

铠龙

●新增招式：1.原地腾空落地后附地震效果；2.俯身行走。

●应对方法：1.被风压吹飞后就不要靠近了；2.行走时会突然接续各种招式，一定要多加留神。

霞龙的液弹和霸龙的撕咬都会附加使猎人防御力减半的效果，服用“忍耐之种”后可直接解除这种不利状态。

大型怪物数据资料表

怪物名	弱点属性	剥取次数	可破坏部位	毒	麻痹	睡眠	闪光弹	音爆弹	陷阱	麻痹陷阱	风压	咆哮
白速龙王	火	2	–	○	○	○	○	×	×	○	–	–
蓝速龙王	冰、火、水、雷	2	–	○	○	○	○	×	×	○	–	–
黄速龙王	冰、雷、火	2	–	○	△	◎	○	×	×	○	–	–
红速龙王	水、雷	2	–	△	○	◎	○	×	×	○	–	–
大野猪王	雷	3	–	◎	○	◎	×	×	×	○	–	–
大怪鸟	冰、水、雷	3	耳	◎	○	○	○	○	○	○	小	–
青怪鸟	冰、水、雷	3	耳	◎	○	○	○	○	○	○	小	–
黑狼鸟	水、冰	3、1（尾）	头、耳、背、翼、尾	×	○	△	○	×	○※1	○	小	弱
毒怪鸟	火	3	头	○	○	○	×	×	○	×	小	–
紫毒怪鸟	火	3	头	○	○	○	×	×	○	×	小	–
雌火龙	龙、雷	3、1（尾）	头、翼、尾	○	○	○	○	×	○	○	大	弱
樱火龙	龙、雷	3、1（尾）	头、翼、尾	○	○	○	○	×	○	○	大	弱
金火龙	雷	3、1（尾）	头、翼、尾	△	△	△	○	×	○※2	○	大	强
雄火龙	冰、水、龙	3、1（尾）	头、翼、尾	◎	○	○	○	×	○	○	大	弱
苍火龙	龙、冰	3、1（尾）	头、翼、尾	◎	○	○	○	×	○	○	大	弱
银火龙	水、雷	3、1（尾）	头、翼、尾	△	△	△	○	×	○※2	○	大	强
电龙	火	3	颈、背	△	△	○	×	×	○	○	小	强
红电龙	水	3	颈、背	△	△	○	×	×	○	○	小	强
岩龙	龙、水	4、1（尾）	腹、尾	○	○	○	○	×	○	○	小	强
铠龙	水、龙	4、2（尾）	腹、尾	○	○	○	○	×	○	○	大	强
黑铠龙	龙	4、2（尾）	腹、尾	○	○	○	○	×	○	○	大	强
一角龙	雷、冰	4、2（尾）	角、尾	◎	○	○	○	○	×	○	大	强
白一角龙	雷、冰	4、2（尾）	角、尾	◎	○	○	○	○	×	○	大	强
角龙	冰、雷、龙	4、1（尾）	角、尾	○	○	○	○	○	×	○	大	强
黑角龙	冰、雷、龙	4、1（尾）	角、尾	○	○	○	○	○	×	○	大	强
轰龙	雷、龙	3、1（尾）	头、爪、尾	○	○	○	○	×	○	○	–	强
砂龙王	冰、雷	3	鳍	○	○	○	×	○	×	○	–	–
水龙	雷、火	4	鳍	○	○	○	×	○	○	○	–	–
翠水龙	雷、火	4	鳍	○	○	○	×	○	○	○	–	–
盾蟹	火、雷	3	背壳、爪	○	○	○	×	○	×	○	–	–
青盾蟹	冰、雷	3	背壳、爪	○	○	○	×	×	×	○	–	–
镰蟹	雷、冰	3	背壳、钳	△	○	○	×	×	×	○	–	–
赤镰蟹	水、冰	3	背壳、钳	△	○	○	×	×	×	○	–	–
砦蟹	龙、火、雷	5、3（口）	脚、背	×	×	×	×	×	×	×	–	–
桃毛兽	火、冰	3	头、爪、尾	△	△	○	○	×	○	○	–	弱
绿毛兽	冰	3	头、爪、尾	△	△	○	○	×	○	○	–	弱
雪狮子	火、雷	3	牙、尾	○	○	○	○	×	○	○	–	弱
砂狮子	冰	3	牙、尾	◎	○	○	○	×	○	○	–	弱
金狮子	冰	3	角、尾	◎	△	○	○	×	○※3	○	–	弱
麒麟	火、水	2	–	△	×	○	×	×	×	×	–	–
钢龙	龙、雷	4、1（尾）	头、翼、尾	◎	○	○	○	×	×	×	龙	弱
锈钢龙	龙、雷	4、1（尾）	头、翼、尾	◎	○	○	○	×	×	×	龙	弱
霞龙	火、龙	4、1（尾）	头、翼、尾	○	○	○	○	○※4	×	×	龙	弱
炎妃龙	龙、冰	4、1（尾）	头、翼、尾	○	○	○	○	×	×	×	龙	弱
炎王龙	龙、水	4、1（尾）	头、翼、尾	○	○	○	○	×	×	×	龙	弱
老山龙	龙、火	9、3（背）	角、头、肩、背	×	×	×	×	×	×	×	大	强
苍老山龙	龙、火	9、3（背）	角、头、肩、背	×	×	×	×	×	×	×	大	强
霸龙	龙	4、2（尾）	牙×2、爪、背、尾	○	○	○	○	×	×	×	–	强
崩龙	火	4、2（尾）	头、背、腹、前爪	○	○	○	○	×	×	×	–	强
黑龙	龙	9	角、眼、胸、翅膀	○	○	○	×	×	×	×	大	强
红黑龙	龙	9	角、眼、胸、翅膀	○	○	○	×	×	×	×	大	强
祖龙	龙	9	角、眼、胸、翅膀	○	○	○	×	×	×	×	大	强
眠鸟	火、雷、冰	3	嘴	◎	◎	○	◎	×	○	○	小	–
女王虫	火	2	–	○	×	×	○	×	×	×	–	–
迅龙	火、雷	3、1（尾）	头、翼、尾	○	◎	?	○	△	○※3	○	–	弱
熔岩龙	水、冰	4	头、背鳍	○	?	?	×	×	○	○	–	–
浮岳龙	冰、龙	5、5（背）	触手	×	×	×	×	×	×	×	–	–

【注】"弱点属性"栏里排在越左边的属性效果越强
◎＝非常有效／○＝有效／△＝稍微有效／×＝无效／?= 未知

※1：怪物愤怒时无效　※2：塔顶无法使用
※3：只在怪物愤怒时有效　※4：只在现身瞬间有效

麒麟

●新增招式：1.身体周围带电的直线冲刺；2.定点落雷攻击。
●应对方法：1.不要站在其身体正前方攻击；2.落雷是没有攻击距离的，雷落下之前地面会有一个阴影，如果正在做动作时看到阴影再回避就完了，建议不要停留在同一个地方过长时间。

炎王龙 | 炎妃龙

●新增招式：1.喷火距离变长；2.炎妃龙向后甩尾时会附带粉尘爆破；3.冲撞前有明显准备动作，途中不会大幅变向。
●应对方法：1.面向对方使用道具时不要距离太近；2.基本威胁不大，别站在正后方就不会被打到；3.谢天谢地。

霸龙

●新增招式：没有什么新增招式，但其对闪光弹的敏感度大大削弱。
●应对方法：以往的"团队闪光流"战术已不再奏效，建议打法为三人用双刀去霸龙胯下乱舞修脚，最后一人持闪光弹在外辅助，一旦霸龙想要站立吼叫就马上丢闪光弹封住。

处于眩晕状态时，快速转动滑杆可使状态迅速解除。

第九天 物资调合表

作为猎人，一味地连续狩猎是不行的，你必须要有大量的道具作为支持，才能在各种持久战中立于不败之地，由于口袋有限，你不可能把所有需要用到的物资都带上战场，所以很多时候需要在地图上的各个区域里就地采集各种素材，将它们组合成可使用的物资，此谓“调合”。下面便是所有物资的调合表，大家可以按图索骥地自行试验，不过调合过程中要带齐调合书，否则可是很容易调合出一堆“不可燃废物”出来的！

在调合时持有调合书①～⑤可以提高调合成功率，调合书的效果具体如下表。

名称	价格	效果
调合书①入门篇	1000z	调合成功率上升5%
调合书②初级篇	2000z	同时持有调合书①②时，调合成功率上升10%
调合书③中级篇	5000z	同时持有调合书①②③时，调合成功率上升20%
调合书④上级篇	10000z	同时持有调合书①②③④时，调合成功率上升30%
调合书⑤达人篇	15000z	同时持有调合书①②③④⑤时，调合成功率上升45%

编号	调合道具	素材A	素材B	成功率	功效
1	回复药	药草	蓝蘑菇	95%	体力中回复
2	回复药G	回复药	蜂蜜	90%	体力大回复
3	营养剂	蓝蘑菇	不死虫	90%	体力上限少量提升
4	营养剂G	营养剂	蜂蜜	75%	体力上限提升
5	解毒药	解毒草	蓝蘑菇	95%	解除毒状态
6	汉方药	仙人掌的花	苦虫	90%	解毒附加回复体力
7	秘药	营养剂G	曼陀罗	65%	体力回复至上限最大值
8	古代秘药	活力剂	鹿角	55%	体力与耐力回复至上限最大值
9	增强剂	蜂蜜	苦虫	75%	发挥素材及药品的最大效果
10	活力剂	增强剂	曼陀罗	75%	受伤后回复速度加快
11	强走药	增强剂	半生肉	75%	3分钟内耐力不减
12	强走药G	烤熟的肉	狂走浸出物	65%	6分钟内耐力不减
13	提神药	蜂蜜	落阳草	65%	解除疲劳状态
14	鬼人药	增强剂	怪力之种	65%	一定时间内攻击力上升
15	鬼人药G	鬼人药	白化浸出物	55%	一定时间内攻击力大幅上升
16	怪力药丸	活力剂	怪力之种	75%	攻击力大幅上升，持续效果短
17	硬化药	增强剂	忍耐之种	65%	一定时间内防御力上升
18	硬化药G	硬化药	白化浸出物	55%	一定时间内防御力大幅上升
19	忍耐药丸	活力剂	忍耐之种	75%	防御力大幅上升，持续效果短
20	热饮	辣椒	苦虫	95%	一定时间内御寒
21	温肉	烤熟的肉	辣椒	95%	一定时间内御寒，耐力少量提升
22	冷饮	冰结晶	苦虫	95%	一定时间内解暑
23	冻肉	烤熟的肉	冰结晶	95%	一定时间内解暑，耐力少量提升
24	特产蘑菇泡菜	辣椒	特产蘑菇	85%	一定时间内御寒，耐力少量提升
25	冰结草莓	热带草莓	冰结晶	85%	一定时间内解暑，耐力少量提升
26	解冰剂	火药草	爆裂核桃	95%	解除冰封状态
27	毒生肉	生肉	毒蘑菇	90%	附加毒效果的生肉
28	麻痹生肉	生肉	麻痹蘑菇	90%	附加麻痹效果的生肉
29	睡眠生肉	生肉	睡眠草	90%	附加睡眠效果的生肉
30	素材弹	粘着草	小石子	95%	调合各种弹的素材
31	消臭弹	素材弹	落阳草	95%	解除臭味效果
32	烟雾弹	素材弹	常春藤	95%	散发出烟雾的弹
33	毒烟雾弹	素材弹	毒蘑菇	75%	附加毒效果的烟雾弹
34	闪光玉	素材弹	光虫	75%	可令怪物进入眩晕状态
35	肥料弹	素材弹	怪物的粪便	75%	散发臭味驱散怪物
36	染色球	粘着草	染色果	95%	10分钟内可在地图上看见怪物位置
37	回家弹	素材弹	兴奋蘑菇	95%	瞬间返回营地
38	炸药	火药草	硝化蘑菇	95%	冲击或加热后可爆炸的危险品，调合素材
39	小桶爆弹	小桶	火药草	90%	小型炸弹
40	小桶爆弹G	小桶爆弹	破裂龙鱼	90%	超级小型炸弹
41	大桶爆弹	炸药	大桶	75%	大型炸弹
42	大桶爆弹G	大桶爆弹	扩散凸眼金鱼	75%	超级大型炸弹
43	爆雷针	破裂龙鱼	雷光虫	75%	可将闪电引到怪物身上
44	飞天爆弹	小桶爆弹	飞虫之羽	75%	打向天空的炸弹
45	飞天爆弹G	飞天爆弹	爆裂龙鱼	75%	打向天空的大威力炸弹
46	音爆弹	炸药	鸣袋	75%	能够发出高频音量的爆弹
47	网	蜘蛛的巢	常春藤	90%	能够做成陷阱的网
48	陷阱	网	陷阱机关	75%	使怪物陷落的陷阱
49	麻痹陷阱	陷阱机关	黄速龙的麻痹牙	90%	附加麻痹效果的陷阱
50	金枪鱼团子	蚯蚓鱼饵	山青虫	95%	金枪鱼系喜欢的钓饵
51	龙鱼团子	蚂蚱鱼饵	圆蚂蚱	95%	龙鱼系喜欢的钓饵
52	黄金团子	萤火虫鱼饵	土蜂的幼虫	90%	黄金鱼喜欢的钓饵
53	破铁镐	小石子	棒状之骨	95%	极易损坏的钝镐
54	铁镐	铁矿石	棒状之骨	75%	普通的铁镐
55	铁镐G	燕雀石	棒状之骨	95%	不易损坏的钢镐
56	破虫网	网	谜之骨	95%	极易损坏的虫网
57	虫网	网	龙骨[小]	75%	普通的虫网
58	虫网G	网	龙骨[中]	95%	不易损坏的虫网
59	抗菌石	大地之结晶	苦虫	75%	含抗菌性的石头，生产素材
60	生命之粉	不死虫	龙牙	90%	持有生命力的神秘粉尘，调合素材
61	生命之粉尘	生命之粉	龙爪	65%	可为同一区域内的所有猎人回复体力
62	回复笛	生命之粉尘	角笛	65%	效果同上，可重复使用
63	解毒笛	角笛	抗菌石	65%	可为同一区域内的所有猎人解毒
64	鬼人笛	鬼人药G	龙骨[中]	55%	可为同一区域内的所有猎人提升攻击力
65	硬化笛	硬化药G	龙骨[中]	55%	可为同一区域内的所有猎人提升防御力
66	毒飞刀	投掷飞刀	毒蘑菇	90%	附加毒效果的飞刀
67	睡眠飞刀	投掷飞刀	睡眠草	90%	附加睡眠效果的飞刀
68	麻痹飞刀	投掷飞刀	麻痹蘑菇	90%	附加麻痹效果的飞刀
69	回旋镖	砥石	龙骨[小]	90%	可反复投掷攻击怪物的武器
70	力之爪	力之护符	老山龙之大爪	100%	放在道具栏中即可大幅提升攻击力
71	守之爪	守之护符	老山龙之大爪	100%	放在道具栏中即可大幅提升防御力
72	LV2通常弹	空心果	针果	95%	2级普通弹
73	LV3通常弹	空心果	爆裂核桃	95%	3级普通弹
74	LV1贯通弹	空心果	蓝速龙的牙	90%	具有贯通怪物效果的1级弹药
75	LV2贯通弹	空心果	针金枪鱼	75%	具有贯通怪物效果的2级弹药
76	LV3贯通弹	空心骨[小]	针金枪鱼	75%	具有贯通怪物效果的3级弹药
77	LV1散弹	空心果	爆裂核桃	90%	可大面积攻击怪物的1级弹药
78	LV2散弹	空心果	龙牙	75%	可大面积攻击怪物的2级弹药
79	LV3散弹	空心骨[小]	龙牙	75%	可大面积攻击怪物的3级弹药
80	LV1彻甲榴弹	空心果	破裂龙鱼	90%	可在怪物体内爆炸的1级弹药
81	LV2彻甲榴弹	空心骨[小]	破裂龙鱼	90%	可在怪物体内爆炸的2级弹药
82	LV3彻甲榴弹	空心骨[大]	爆裂龙鱼	95%	可在怪物体内爆炸的3级弹药
83	LV1扩散弹	空心果	扩散果	90%	无视怪物防御力给予伤害的1级弹药
84	LV2扩散弹	空心骨[小]	龙爪	75%	无视怪物防御力给予伤害的2级弹药
85	LV3扩散弹	空心骨[大]	扩散凸眼金鱼	75%	无视怪物防御力给予伤害的3级弹药
86	火炎弹	空心果	火药草	90%	火属性弹药
87	水冷弹	空心果	切味鱼	75%	水属性弹药
88	电击弹	空心果	光虫	75%	雷属性弹药
89	冰结弹	空心果	冰结晶	75%	冰属性弹药
90	灭龙弹	空心骨[大]	杀龙果	75%	龙属性弹药
91	LV1回复弹	空心果	药草	90%	具有体力回复效果的1级弹药
92	LV2回复弹	回复药	空心果	90%	具有体力回复效果的2级弹药
93	LV1毒弹	空心果	毒蘑菇	90%	附有毒效果的1级弹药
94	LV2毒弹	空心骨[小]	红速龙的毒牙	75%	附有毒效果的2级弹药
95	LV1麻痹弹	空心果	麻痹蘑菇	90%	附有麻痹效果的1级弹药
96	LV2麻痹弹	空心骨[小]	黄速龙的麻痹牙	90%	附有麻痹效果的2级弹药
97	LV1睡眠弹	空心果	睡眠草	90%	附有睡眠效果的1级弹药
98	LV2睡眠弹	空心骨[小]	眠鱼	75%	附有睡眠效果的2级弹药
99	染色弹	空心果	染色果	90%	附有染色追踪效果的弹药
100	鬼人弹	空心果	怪力之种	75%	提升我方攻击力的弹药
101	硬化弹	空心果	忍耐之种	75%	提升我方防御力的弹药
102	空瓶	空心骨[小]	砥石	85%	空瓶子，调合素材
103	毒瓶	空瓶	毒蘑菇	90%	附有毒效果的药瓶
104	麻痹瓶	空瓶	麻痹蘑菇	85%	附有麻痹效果的药瓶
105	睡眠瓶	空瓶	睡眠草	90%	附有睡眠效果的药瓶
106	强击瓶	空瓶	硝化蘑菇	85%	可提升攻击力的药瓶
107	接击瓶	空瓶	切味鱼	85%	可大幅提高近身攻击威力的药瓶
108	染色瓶	空瓶	染色果	90%	附有染色追踪效果的药瓶
109	捕获用麻醉药	睡眠草	麻痹蘑菇	65%	可麻醉怪物的药品，调合素材
110	捕获用麻醉飞刀	捕获用麻醉药	投掷飞刀	65%	可捕获落入陷阱的怪物
111	捕获用麻醉球	捕获用麻醉药	素材弹	75%	可捕获落入陷阱的怪物
112	捕获用麻醉弹	捕获用麻醉药	空心骨[小]	90%	可捕获落入陷阱的怪物
113	铠玉	燕雀石	铠石	100%	可升级防具
114	铠玉	铠石	杀人蜂幼虫	100%	可升级防具
115	上铠玉	辉龙石	铠石	100%	可升级防具
116	上铠玉	铠石	独角甲虫王	100%	可升级防具
117	坚铠玉	灵鹤石	铠石	100%	可升级防具
118	坚铠玉	铠石	王族圣甲虫	100%	可升级防具
119	重铠玉	纯水晶	铠石	100%	可升级防具
120	王铠玉	绯嵩石	铠石	100%	可升级防具
121	王铠玉	铠石	皇帝蝗	100%	可升级防具
122	真铠玉	云鸠石	铠石	100%	可升级防具
123	真铠玉	铠石	幻之蝶	100%	可升级防具
124	圆盘石	增殖镐	圆盘石	100%	生产素材
125	铁矿石	增殖镐	铁矿石	100%	生产素材
126	大地结晶	增殖镐	大地结晶	100%	生产素材

前作中的许多小高台在本作里已经取消，射手系猎人请尤为注意。

编号	调合道具	素材A	素材B	成功率	功效
127	燕雀石	增殖镐	燕雀石	100%	生产素材
128	辉龙石	增殖镐	辉龙石	100%	生产素材
129	灵鹤石	增殖镐	灵鹤石	100%	生产素材
130	绯鸾石	增殖镐	绯鸾石	100%	生产素材
131	白鹭石	增殖镐	白鹭石	100%	生产素材
132	云鸠石	增殖镐	云鸠石	100%	生产素材
133	红莲石	增殖镐	红莲石	100%	生产素材
134	狱炎石	增殖镐	狱炎石	100%	生产素材
135	光水晶	增殖镐	光水晶	100%	生产素材
136	辉水晶	增殖镐	辉水晶	100%	生产素材
137	纯水晶	增殖镐	纯水晶	100%	生产素材
138	上龙骨	增殖镐	上龙骨	100%	生产素材
139	坚龙骨	增殖镐	坚龙骨	100%	生产素材
140	重龙骨	增殖镐	重龙骨	100%	生产素材
141	粘着白蚁	增殖镐	粘着白蚁	100%	生产素材
142	杀人蜂幼虫	增殖镐	杀人蜂幼虫	100%	生产素材
143	独角甲虫王	增殖镐	独角甲虫王	100%	生产素材
144	稀有金龟子	增殖镐	稀有金龟子	100%	生产素材
145	王族圣甲虫	增殖镐	王族圣甲虫	100%	生产素材
146	皇帝蝗	增殖镐	皇帝蝗	100%	生产素材
147	幻之蝶	增殖镐	幻之蝶	100%	生产素材
148	口袋式雪达摩	小雪狮的大雪玉	小雪狮的小雪玉	100%	宝物
149	豪华猫王冠	破碎的猫王冠	猫王冠的碎片	100%	宝物
150	黄金猫宝剑	无柄黄金之刃	无刃黄金之柄	100%	宝物
151	王家摩柯古壶	无底古壶	古壶底	100%	宝物
152	神秘之奇面	开穴奇面	奇面族之辉石	100%	宝物
153	文献[古龙生态]	破损古书	古书碎片	100%	宝物
154	古代猫王之石像	没尾巴的猫石像	折断的石尾	100%	宝物

编号	调合道具	素材A	素材B	成功率	功效
155	蜂蜜	蚂蚱鱼饵	特产蘑菇	90%	可增强其他药品的效果，调合素材
156	药草	粘着草	虫之死骸	95%	体力小回复
157	火药草	不可燃废物	辣椒	90%	可自行燃烧的神秘植物，调合素材
158	蓝蘑菇	解毒草	毒蘑菇	95%	可增强其他物品的效果，调合素材
159	生肉	烤焦的肉	虫之死骸	95%	怪物身上的肉，可用来烧烤食用或配合设置陷阱
160	大桶	常春藤	龙骨[中]	65%	大型空桶，调合素材
161	小桶	粘着草	龙骨[小]	75%	小型空桶，调合素材
162	空心果	空心果	铁矿石	75%	中空的果实，调合素材
163	针果	针果	大地之结晶	75%	锐利的果实，调合素材
164	鱼刺身	解毒草	眠鱼	75%	体力中回复
165	半生肉	雷光虫	蓝速龙之皮	90%	耐力小回复
166	鸣袋	青蛙鱼饵	角笛	75%	怪物喉中的发声器官，调合素材
167	怪物的体液	冰结晶	睡眠袋	55%	虫类怪物体内的液体，生产素材
168	千里眼之药	仙人掌的花	雷光虫	75%	短时间内可获悉怪物的所在地
169	狂走浸出物	杀龙果	鱼龙肝	65%	毒怪鸟的体液，调合素材
170	怪力之种	扩散果	蓝速龙之皮	65%	一定时间内小幅提升攻击力
171	忍耐之种	针果	白速龙之皮	65%	一定时间内小幅提升防御力
172	半生鱼	烤焦的鱼	落阳草	90%	回复一定量的受伤体力（红色部分）

注：1. 在调合列表的No.155～172调合项目，需要装备发动技能“炼金”才能进行特殊调合，或持有“调合书G·炼金篇”。
2. 增殖镐的调合效果为使另一素材的数量增多。
3. 红字为本作新增调合内容。

最后一天 全徽章收集

最后要为大家传授的，自然是完美猎人之道了！在你的“工会名片”栏里，有一项名为“徽章”的专属区域，这里的徽章可不是随随便便就能拿到的，而是要完成一系列艰难的条件才成，算是猎人们的“成就列表”吧。对于要成为最强猎人的你而言，全部拿齐所有徽章才是最终目标！是男人的话，就向着这些猎人徽章的达成条件毅然挺进吧！

普通徽章

徽章名称	取得条件	备注
村长的手套	村长1～2星任务全Clear	–
村长的帽子	村长3～4星任务全Clear	–
村长的围巾	村长5星任务全Clear	–
村长的大衣	村长全任务Clear	含隐藏任务及紧急任务
鬃毛项链	成功讨伐麒麟	–
血色玛瑙	成功讨伐霸龙	–
王者之冠	全怪物大体型金冠获得	用金手指修改无效
迷你王冠	全怪物小体型金冠获得	同上
赤铜奖章	集会所1～2星任务全Clear	–
白银奖章	集会所3～5星任务全Clear	–
黄金奖章	集会所6～8星任务全Clear	最后的红黑龙任务需将黑龙系怪物消灭10只以上后才会出现
花之徽章	训练所10种斗技训练全武器Clear	–
高手徽章	训练所5种特别训练全武器Clear	–
传说徽章	训练所3种集团训练全部完成	任意武器通过一次即可
亚种报告书	讨伐全部亚种怪物	含锈钢龙
生态研究报告书	捕获全部可以捕获的怪物	有亚种的怪物需分别捕获
苍天石	扩张农场设施“采掘点+3”	–
大津风蝴蝶	扩张农场设施“捕虫点+3”	–
春夜鲤	扩张农场设施“垂钓栈桥+2”	–
大王花	扩张农场设施“田地+2”	–
感谢之信	5只厨房猫全部等级达到9	–
贤者腕轮	完成调合表所有项目（含炼金）	完成后与行商婆婆对话得到
龙职人的铁锤	全武器称号取得	即打造4把以上最终级别的各类非弩系武器，以及4把以上稀有度8的轻、重弩
狩人的步伐	全地图称号取得	每个地图下的任务均至少完成20次

G级徽章 NEW！

徽章名称	取得条件	备注
村长猫的胡须	村长7星任务全Clear	–
村长猫的铃铛	村长8星任务全Clear	–
村长猫的大衣	村长9星任务全Clear	含隐藏的连续狩猎任务
口袋村酒壶	完成最终的村紧急任务	猎杀一头霸龙
赤铜之盾	集会所G级1星任务全Clear	–
白银之盾	集会所G级2星任务全Clear	–
黄金之盾	集会所G级3星任务全Clear	–
天地狩猎之霸纹	村长与集会所任务全Clear	
黑耀的指轮	成功讨伐G级黑龙	–
红炎的腕轮	成功讨伐G级红黑龙	–
真白的发饰	成功讨伐G级祖龙	–
黄金的雷沓	成功讨伐G级金狮子	G级3星任务
崩天的勾玉	成功讨伐崩龙	G级最终任务
连狩的腕轮	所有连续狩猎任务全Clear	–
佣兵徽章	集会所G级训练全武器Clear	–
迎击表彰状	在砦与战斗街上各完成20次任务	击退怪物亦可
工会送的花束	工会点数超过1000000点	别数了，是一百万整……
冒险用钢盔	所有探宝点数都取得金冠	–
探险旗	用最高点数派遣探险猫达到一定次数	具体数字未明
麻痹蘑菇王	猎人猫的技能全部开启	任意一只即可
主人的信	五匹猎人猫的亲密度达到最高	亲密度最高为5颗心
得意卡	打造50种以上的G级武器	–
龙职人的手套	拥有一定数量的高级防具	即稀有度为9、10的防具套装
狩人的轨迹	在本作新增地图里各完成20次任务	不要忘记树海

对于毒、麻痹、催眠生肉等，一般的怪物是只有在没发现猎人的情况下才会去吃，而桃毛兽王和轰龙则无论何时都会抢着去吃……

特别附录 译名对照表

考虑到国内绝大部分玩家游戏时使用的版本均为汉化ISO，故此本篇攻略的基本架构采用了以中文为主、日文为辅的形式。同时，为了兼顾到使用日文版进行游戏（或尚未更新汉化插件）的读者朋友，我们特地将攻略中出现的中文名称配上了日文对照表（原文即汉字的已省略），如您在使用攻略中对部分译名存有疑问，请参照下表。

——— 资料提供：CG汉化组

道具、素材译名对照表

日文原名	中文译名
クーラードリンク	冷饮
ホットドリンク	热饮
いにしえの秘药	古代秘药
元气ドリンコ	提神药
シビレ生肉	麻痹生肉
こんがり肉	烤熟的肉
コゲ肉	烤焦肉
ホットミート	温肉
クーラーミート	冻肉
生焼け鱼	半生鱼
こんがり鱼	烤熟的鱼
コゲ鱼	烤焦鱼
ブーメラン	回旋镖
ナイフ	小刀
ペイントボール	染色球
モンスターのフン	怪物的粪便
こやし玉	肥料弹
けむり玉	烟雾弹
モドリ玉	回家弹
クモの巣	蜘蛛的巢
ネット	网
トラップツール	陷阱机关
落とし穴	陷阱
タルの盖	桶盖
小タル	小桶
大タル	大桶
カラの実	空心果
カラ骨	空心骨【小】
ペイント弾	染色弹
ビン	瓶
钓りバッタ	蚂蚱鱼饵
钓りミミズ	蚯蚓鱼饵
钓りホタル	萤火虫鱼饵
钓りカエル	青蛙鱼饵
マグダンゴ	金枪鱼团子
アロダンゴ	龙鱼团子
黄金ダンゴ	黄金团子
钓りフィーバエ	苍蝇鱼饵
ピッケル	铁镐
フエールピッケル	增殖镐
虫あみ	捕虫网
肉焼きセット	烤肉架
もえないゴミ	不可燃废物
ハチミツ	蜂蜜
げどく草	解毒草
ツタの叶	常春藤
ネムリ草	睡眠草
ネンチャク草	粘着草
マタタビ	木天蓼
サボテンの花	仙人掌的花
トウガラシ	辣椒
ドスビスカス	大王花
オオモロコシ	大唐黍
特产キノコ	特产磨姑
严选キノコ	精选磨姑
アオキノコ	蓝磨姑
ニトロダケ	硝化磨姑
マヒダケ	麻痹磨姑
毒テングダケ	毒磨姑
ドキドキノコ	兴奋磨姑
マンドラゴラ	曼陀罗
特产キノコキムチ	特产磨姑泡菜

日文原名	中文译名
ペイントの実	染色果
龙杀しの実	杀龙果
はじけクルミ	爆裂核桃
ハリの実	针果
カクサンの実	扩散果
热带イチゴ	热带草莓
冰结イチゴ	冰结草莓
石ころ	小石子
マカライト矿石	燕雀石
ドラグライト矿石	辉龙石
カブレライト矿石	灵鹤石
エルトライト矿石	绯鸾石
ユニオン矿石	白鹭石
メランジェ矿石	云鸠石
ライトクリスタル	光水晶
ノヴァクリスタル	辉水晶
ピュアクリスタル	纯水晶
グレートストーン	古代之石
キレアジ	切味鱼
サシミウオ	刺身鱼
ハリマグロ	针金枪鱼
はじけイワシ	爆裂沙丁鱼
カクサンデメキン	扩散凸眼金鱼
ハレツアロワナ	破裂龙鱼
バクレツアロワナ	爆裂龙鱼
大食いマグロ	贪吃金枪鱼
ドス大食いマグロ	五彩贪吃金枪鱼
カジキマグロ	旗鱼
オオシッポガエル	大尾青蛙
ヤマイモムシ	山青虫
カクバッタ	圆蚂蚱
ツチハチノコ	土蜂的幼虫
にが虫	苦虫
セッチャクロアリ	粘着白蚁
王族カナブン	王族圣甲虫
皇帝バッタ	皇帝蝗
キラビートル	杀人蜂幼虫
ドスヘラクレス	独角甲虫王
マレコガネ	稀有金龟子
マボロシチョウ	幻之蝶
ロイヤルカブト	高价头盔
ゴッドカブト	神灵头盔
虹色コガネ	虹色金龟子
オオツノアゲハ	大津风蝴蝶
オオナナホシ	大七星
狂走エキス	狂走浸出物
アルビノエキス	白化浸出物
なぞの骨	谜之骨
なぞの头骨	谜之头骨
达人のドクロ	达人的骨骼
ザザミソ	蟹黄酱
なわばりのフン	干燥的粪
なわばりの大フン	干燥的粪堆
ヤド真珠	白珍珠
いにしえの龙秘宝	古代龙秘宝
朽ちた龙鳞	腐化的龙鳞
××のクチバシ	××的嘴
××のたてがみ	××的棕毛
××の尻尾	××的尾巴
××のヒレ	××的鳍
ランゴスタの××	飞虫的××
カンタロスの××	爬虫的××

日文原名	中文译名
とがった爪	尖爪
ゴム质の皮	橡胶质的皮
アルビノの中落ち	白化的脊背
アルビノの霜降り	白化的生肉片
特撰アルビノ	特选白化
ねじれた角	弯曲的角
モノブロスハート	一角龙的心脏
黑いかけら	黑色碎片
黑い块	黑块
祸々しい布	灾祸之布
落し物の伞	落物之伞
さびた块	锈块
たまご	蛋
バリスタの弾	压敏电阻弹
ワイバーン	眼镜蛇
フルフルベビー	电龙幼仔
フルベビアイス	电龙幼仔之眼

日文原名	中文译名
肉球のスタンプ	肉球印章
ポッケチケット	口袋票
ノーマルチケット	票N
ハードチケット	票H
Gクラスチケット	G级券
クロオビチケット	黑带票
タツジンチケット	达人票
ネコタクチケット	猫屋票
条件付きネコタク	附带条件的猫屋票
デンゲキチケット	电击票
「マ）王チケット	断角王票
海贼Jチケット	海盗J票
マガジンチケット	杂志票
狩人チケット	狩人票
狩魂チケット	狩魂票
パペットチケット	玩偶票
特注パペット券	特注玩偶券

怪物译名对照表

小型怪物

日文原名	中文译名
アイルー	白猫
メラルー	黑猫
チャチャブー	奇面族
キングチャチャブー	奇面王
ランゴスタ	飞虫
カンタロス	爬虫
ガウシカ	雪鹿
ポポ	波波
ケルビ	精灵鹿
モス	小野猪
ブルファンゴ	大野猪

日文原名	中文译名
アプトノス	草食龙
アプケロス	龟甲龙
ギアノス	白速龙
ランポス	蓝速龙
ゲネポス	黄速龙
イーオス	红速龙
ガブラス	蛇龙
ガレオス	砂龙
ヤオザミ	小盾蟹
ガミザミ	小镰蟹
コンガ	桃毛兽
ブランゴ	雪狮子

大型怪物

日文原名	中文译名
ドスギアノス	白速龙王
ドスランポス	蓝速龙王
ドスゲネポス	黄速龙王
ドスイーオス	红速龙王
女王ランゴスタ	女王虫
イャンクック	大怪鸟
イャンガルルガ	黑狼鸟
ゲリョス	毒怪鸟
ヒプノック	眠鸟
リオレイア	雌火龙
リオレウス	雄火龙
フルフル	电龙
バサルモス	岩龙
グラビモス	铠龙
モノブロス	一角龙
ディアブロス	角龙
ティガレックス	轰龙
ナルガクルガ	迅龙
ドスガレオス	砂龙王

日文原名	中文译名
ガノトトス	水龙
ヴォルガノス	熔岩龙
ダイミョウザザミ	盾蟹
ショウグンギザミ	镰蟹
シェンガオレン	砦蟹
ドスファンゴ	大野猪王
ババコンガ	桃毛兽王
ドドブランゴ	雪狮子王
ラージャン	金狮子
キリン	麒麟
クシャルダオラ	钢龙／风翔龙
オオナズチ	霞龙
ナナ・テスカトリ	炎妃龙
テオ・テスカトル	炎王龙
ラオシャンロン	老山龙
ミラボレアス	黑龙
ミラルーツ	祖龙
ヤマツカミ	浮岳龙
アカムトルム	霸龙
ウカムルバス	崩龙

后记

这篇攻略的最终定稿篇幅为24页，创下了杂志单期攻略最长篇幅的记录，这里不禁小小感慨一下。其实对于"博大精深"的本作来说，24页所承载的内容只能算是一个基本的架构，更深入的东西还是很难能触及到的，譬如寻宝任务指南、训练所任务攻略、全称号入手方法、山菜爷交换资料、农场物资采集等，不过如果把这些全部放上的话，那这期杂志基本就可以改名叫《狩猎实用技术》了(笑)。故此我们只能忍痛将这些内容划割到今后的"研究中心"及"猎人集会所"中，还望广大读者朋友密切关注。

最后，衷心祝愿这篇攻略能够激起每一位猎人同胞的狩魂，用一句口号来表达就是——**攻必克！守必坚！踏敌尸骨唱凯旋！**

盾蟹濒死时口里会吐出紫色气泡，猎人可以此作为捕捉的讯号。

游戏立方 GAME³

Vol. 145

栏目主持 ACE飞行员 | Email Game3@ucg.com.cn

从201期开始"多边共享"栏目将在内容上做出一些小小的调整。今后我们将在本栏目中加入"游戏异世界"子版块。该板块占地面积一页，目的就是让一些新奇、好玩的内容完全呈现在读者面前而特意增加了它的版面。接下来一个小举措就是增加一个专门介绍街机游戏的小版块。近两年，街机在国内市场稍有复苏迹象，而在日本市场呈现出了多元化发展的新局面，而且涌现出的大批街机游戏很多都将会出现在家用机平台上。该版块作为一种前瞻性的报道平台，同时也希望开拓读者的眼界。Okay，汇报完毕。本次"游戏异世界"开门红第一次主题由D·S提供。街机版块则由胜负师为你主持。

多边共享区

ENTER THE GAME

性感模特VS维京战神！

levelup.cn 提供



▲这就是准备乱入的模特，Kitty Lea，说真的，总觉得这身打扮和她手中的剑显得格格不入。



▲开战了！不知道这一刀下去会有什么后果？美女身首异处还是维京战神倒地身亡呢？

流血、断肢、海盗、北欧神话、千人同屏混战……《维京战神》引人注目的要素实在是数不胜数，现在，又增加了新的一条，性感美女。还记得前段时间恶搞《鬼泣4》，推出女版但丁和尼禄的那个男性杂志么？英国知名男性杂志《FRONT》现在又把目标转向了新上市的动作游戏《维京战神：神宫之战》(Viking：Battle For Asgard)了。不过还好，这次他们并没有给男主角做变性手术，毕竟把一个筋肉兄贵给女性化可不是什么容易的事情。这次他们请来了Kitty Lea在千人混战的战场上身着比基尼乱入。不过看这个拍摄现场，似乎是在北欧的某处，为了能够带有游戏中的感觉看来还是下了番功夫的，但是我只是觉得在那种地方这身打扮想必会很冷……

成就你的声优梦

胜负师 提供





在3月27日开幕的2008东京国际动漫展上，NBGI展区前人头攒动，一款名为"AFREC"的新型娱乐装置吸引了很多参观者的注意。AFREC是英文AFTER RECORDING的缩写，意为"配音"，而NBGI制作的这种新玩具实际上就是一种能让使用者为动画配音的新型卡拉OK机。动画卡拉OK机和一般的卡拉OK一样，设有两个麦克风，操作时，屏幕上会播放一段长30秒左右的动画片段，两个参与者站在屏幕前，看着字幕进行配音。如果觉得自己配得不到位，或没什么信心，可以打开原音，重温一下专业声优的演出。动画卡拉OK机还有录音、重播以及评分等功能，让参与者可以充分地自娱自乐。

NGBI的消费软件部门官员在接受采访时说："普通的卡拉OK往往是一个人演唱，其他人旁观，唱得不好的人也没有勇气表演；而使用动画配音机时，人人都可以随时加入进来，而且，给动画配音并不受年龄和性别的限制。"由于Bandai手中握有无数动画版权，所以老到上世纪七八十年代的机器人动画，新到还在热播的《高达00》，都被收录到了动画卡拉OK机中，可以满足不同使用者的喜好。NBGI计划于今年年中将此产品投放市场，届时在日本各地的卡拉OK厅中就能看到这种有趣的配音机。

世界上第一台卡拉OK机诞生于1971年，30多年来卡拉OK已发展成为一项具有数十亿美元产值的娱乐产业，尤其在亚洲地区经久不衰。NBGI表示，在动画卡拉OK机之后，他们还计划推出电影卡拉OK机。到时，有着声优梦想的人，都能好好地过把瘾。

ARC特讯

胜负师：从本期开始，多边共享的全新版块"ARC特讯"就此开张。这是一个与ARC也就是街机相关的小版块，会为各位街机爱好者带来一些新资讯，今后还会有一些特色内容出现，希望在这木一亩三分地里呈现出最大的信息量。

■《街霸IV》新情报陆续公开

《街霸IV》4月公布的新情报中，有新角色——埃里·弗尔特的出招画面，由于弗尔特是一名墨西哥职业摔角选手，所以他的招式中有很多华丽的空中杀法，可谓豪快而又热血。另外公开的重要内容是《街霸IV》的官方网站开张，(网址是http://www.capcom.co.jp/sf4/)有兴趣的朋友不妨去光顾一下。



▲你是否期待新旧两大摔角高手的对决呢？

■《怒首领蜂》新作封测展开

射击游戏爱好者们应该还记得经典弹幕名作《首领蜂》系列，游戏诞生于1995年，但在2002年的《怒首领蜂 大往生》之后，就一直没有新作问世。不过系列开发商Cave已决定于2008年内推出街机版正统续作《怒首领蜂 大复活》，希望能够重新定义2D纵卷轴射击游戏。据悉，游戏已经有比较高的完成度，并于4月4日～4月10日在日本新宿南口某街机厅内进行了封测，试玩者均有不错的反响。《首领蜂》系列向来都会向家用机移植，相信本作也不例外，但目前对应机种暂不明朗。



■Konami音乐游戏巅峰对决

3月30日，一年一度的"BEMANIトップランカー决定战2008"举行。这是音乐游戏达人们的盛会，比赛项目有"BEMANI"五大系列(《流行音乐》、《吉他高手》、《青春鼓王》、《劲舞革命》和《狂热节拍》)的最新作，每个项目的最终决战都有9至10名来自日本各地区的预选优胜选手参加。为避免一些随机性因素，赛制安排比较复杂，决赛共持续了9个多小时。



▲从左至右分别是五个项目的冠军Lifull、"...76..."、SETSUNA、MICH和DOLCE。



个性化鼠标时代

炎骑士提供

可爱的充气鼠标

嘿嘿，我要是不说，估计大家不会猜出这是个什么玩意儿。气球、枕头还是热水袋？错！都不是，这可是如假包换的鼠标。信不信由你，这么个小东西的手感如何，非要亲自用了才知道。不过对于经常要背着笔记本电脑外出的人来说，这种充气鼠标简直是来自上天的恩赐，放掉里面的空气随便塞进哪个口袋就行，用的时候只要鼓着腮帮子往里面吹上两三口气就可以干活儿了，要多方便有多方便！只是，如果你习惯在口袋里面放钥匙和曲别针之类的东西，那可就得留神了。

吸尘器鼠标



什么？你说这是鼠标？嗯，我只能说答案不完全正确。的确，它最主要的功能是作为鼠标使用，但事实上它还有另一个功能——吸尘器。不要小看这个鼠标吸尘器，作为鼠标时，它的精度可以达到800DPI，绝对可以满足大多数人的使用要求；在作为吸尘器的时候，它可以帮助你清理电脑桌上的灰尘，而供电的问题也十分简单，仅仅通过USB接口。被它吸走的灰尘会被存放在一个小巧的收集盒内，拆卸清理十分方便。怎么样，动心了吧。

游戏异世界

《怪物猎人》与《FFX-2》的时装COS秀

D·S提供

众所周知，《FF X－2》中最大的亮点之一就是三位女主角依据职业不同而进行的特色换装，时至今日，在《怪物猎人》风潮愈演愈烈的现在，如果您恰好一并关注过这两个作品，那么也许会从中找出些许似曾相识的感觉……是借鉴还是巧合？大家见仁见智吧。

一、双刀——盗贼

“《怪物猎人》系列”里上手难度较高的达人向武器“双刀”与“盗贼”这个职业有什么联系？看了这个对比图，相信大家都会一目了然。当然，就美观度考虑，这两位猎人同胞与琉库和佩恩相比可差得实在太远了。





二、冰霜剑——战士



这柄经典的冰属性单手剑在造型上显然有着尤娜这把武器（确切地说是泰达的）的影子，只是短了一点点而已，搞得看上去像个大号冰激淋。

三、鱼鳞装——白魔导



鱼鳞装附带的特殊技能是“炼金术”，可以将一些废弃的小道具转炼成包括烤肉和药草在内的回复系道具，这一点和白魔导的魔法倒颇有异曲同工之妙。



四、霞龙装——黑魔导



好吧，这两款服装显然是都参考了中世纪时的标准魔女造型，兼具美观与异质。不过猎人小姐那霞龙装的下半身就有点逊色了，圆鼓鼓的后摆设计得实在有些失败，看起来好像是某种名称不雅的昆虫……

五、炎妃龙装——黑暗骑士



确切点说，尤娜的这套装备更像是炎妃龙装与霸龙装的混合体，而猎人方面则显得淡雅了许多，少了一分刚毅，多了些许妩媚。

六、老山龙装——侍



又是一款仿古风格的服装，东洋气息浓厚，不过这里似乎有个问题——战国时期的这种盔甲貌似没有给女人订做的吧……

七、拟态装——恶搞装



这个……就不用多说了。总之，如果你哪天进入猎人集会所，看见迎面走来一只大野猪向你打招呼，千万不要习惯性地拔刀就砍……恶搞是一种流行，你得具备起码的幽默感。



超强电力为狩猎护航

晴天提供

3月27日对于"猎人众"来说无疑是一个值得庆祝的日子，随着《怪物猎人携带版 2nd G》的发售，国内又再次掀起了新的"狩猎风潮"，不止是编辑部，流行的联机平台上也出现人满为患的情况，玩家的热情可见一斑。不过联机时间一长，问题自然就来了，对于一些在家中游戏的玩家还好说，就近找一个充电器就能解决电量危机，不过平白多出的一条连接线却总妨碍正常的操作，但出门在外的玩家该怎么办呢？不用担心，精明的周边厂商自然不会放过这个绝佳的商机，下面就让我们一起来看看这款搭载有新型大容量电池的PSP周边吧，有需要的玩家可要考虑为自己的爱机进行投资了（人民币价格仅供参考，玩家可以避免被商家狠敲一笔）。

不要看这个小东西和之前介绍的特制手柄把手很相似，其最大的秘密就隐藏和PSP固定后，存放电池的地方是专门为官方推出的新型大容量电池准备的，并且支架的后方为UMD仓预留了开合的空间，对主机的保护作用较高，当然对于追求新潮的玩家来说，支架目前拥有和已发售所有PSP颜色数量对应的多个版本也是难以抗拒的因素。

大容量电池支架

PSP-2000专用



参考售价	1280日元
约合人民币	100元

附录

新型大容量电池

（PSP-1000／PSP-2000通用，附带PSP-2000专用电池盖）

参考售价	5500日元
约合人民币	390元

自由拉伸



支架的中部可以根据需要进行伸缩，便于存放，拉伸后的宽度正好和新版PSP相同。

结合紧密



支架四周的爪形扣环可以让PSP放置在上方时不会出现滑落的现象，从这个角度看是不是有点像PS2的手柄呢？

双重保护



和后方镂空的设计相比，支架特意在UMD仓的后方设计了一个挡板，这个可以大大减少玩家因为用力过猛，将UMD仓拉扯损坏的情况发生。

多管齐下



在安装了支架后并不妨碍玩家使用其他的周边产品，像USB线、GPS、摄像头等功能都能正常使用。

《GTAIV》假想大电影

ACE飞行员提供



如今根据游戏改编的电影是越来越多，当然它们的素质也是良莠不齐，甚至多为玩家们看了之后就会感到反胃的大烂片。导致这一结果的原因有很多，资金不足是一方面，导演对游戏原作完全缺乏认识也使得整部影片拍摄完毕后早已经是灵魂出窍，六神无主了。在我看来，最近几年拍摄最成功的游戏改编电影当属《寂静岭》，影片中的某些特效和场景之后甚至影响到了《寂静岭Ⅴ》的制作。

影响力越大的游戏拍摄成电影的机会也就越大。可惜很多大作改编电影最近都出现半途夭折的情况，比如《光环》、《鬼武者》等，实在令人遗憾。而对于像《GTA Ⅳ》这样的世界级游戏，至今都没有任何电影拍摄计划。不过FANS的洞察力和想像力是惊人的。近日，国外有一位玩家就自己剪辑一段《GTA Ⅳ》电影版的预告片。当你第一次看到这部预告片时一定会被里面的主角给震慑住，因为他长得实在太像《GTA Ⅳ》的主角尼克了，再加上演员身上那套蓝色的运动服，GOD！你一定会惊呼难道《GTA Ⅳ》小组的创作灵感来自这部电影。

这部恶搞预告片的全部镜头来自2001年上映的美国影片《深入敌后》(Behind Enemy Lines)。本片讲述一位美国飞行员被不明武装组织击落后展开的一系列逃亡经历。而我们看到的这个人就是是武装组织的小头目，戏份还比较多呢。不过他蛮横的行为确实比较吻合《GTA Ⅳ》的主题。如果本文调动了你的看片愿望，那现在就把《深入敌后》找来看看吧。





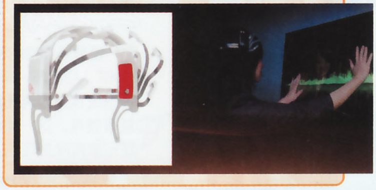
▲他们都将衣领高高竖起。粗大的五官，一双充满报复的眼神，说明他们都是不容轻视的狠角色。

用你的思维来进行游戏

炎骑士提供

你有没有想过，有那么一天，我们玩电子游戏将不再用双手操作，而是用思维来进行控制？现在，这一想法有望得到实现，一家名为Emotiv System的美国公司就开发出了这么一个玩意儿，并号称可以让玩家通过思维来控制游戏中的角色。重要的是，这个新玩意儿将会于今年的圣诞节上市，有黑白两种颜色可供选择，并且至少有一款游戏同捆发售，标价是299美元。

先不提这东西到底有多么先进，单从它的游戏方式来说，与目前大行其道的Wii正好是截然相反。Wii的理念在于通过体感互动操作来促进玩家与游戏的互动，而反观这个思维控制装置，玩家只要带上它，只要依靠思考就可以进行游戏了，身体的其他部分基本上处于静止状态。如果说玩Wii上的游戏会让人感到浑身酸痛，那么用这个东西来玩游戏，那么结果可能只有一个，那就是经常会出现头痛的症状。





索饭专用水龙头

索饭的标志是什么？毫无疑问就是PS家族的○×□△符号啦，这四个最基本的几何图形伴随着PS家族一步一步走向辉煌，诞生至今已有15年的历史，可以说是每一个索饭最深的烙印，每一个忠诚的索饭都希望在自己的生活中随处充满这四个标志。

世界知名卫浴品牌，同时也被誉为德国顶级皇室奢华卫浴品牌JADO近日推出一款由世界著名建筑设计师法国人让·努维尔（Jean Nouvel，2008年普里茨克奖获得者，该行业世界最高荣誉之一，其代表作纽约100 11th大道公寓世界闻名）所设计的水龙头，这款水龙头最大的特点就是按○键出水，按×键停水，按△键调节水温……你看，这简直就是为索饭度身订做的嘛！


让·努维尔

不过资深索饭肯定发现了，为啥没有□键？哈哈……其实，刚才只是给大家开个玩笑而已，这款产品只是所采用的图形标志无意中和PS系列标志有所部分重合而已，如果真用上□键，恐怕索尼是不答应的吧？不过如果家里真能有一款这样的水龙头，应该还是很拉风的吧？什么？你问哪里有卖？嗯……你还是上网打听打听价格再说吧……







神秘美少女进犯秋叶原



3月29日，被广大ACG爱好者视为圣地的日本东京秋叶原地区，这天突然出现了两位神秘的白人美少女，而且是COSPLAY成美少女战士的造型。两位小美女刚一露面，立刻就造成了轰动效应，就算是见多识广的秋叶原宅男众也不禁当街跪拜在她们的超短裙下。之后在秋叶原立刻掀起了一股抢拍的狂潮，来往行人无不纷纷掏出自己的手机、数码相机疯狂乱拍，更有好事者火速购入单反加入战列。两位小美女也非常配合地摆出各种造型以供拍摄，一时间造成秋叶原交通堵塞，连《怪物猎人携带版2nd G》都被抢尽风头。



接下来的几天内，秋叶原经常出现白人美少女，并以各种COSPLAY造型示人，接连在秋叶原造成轰动，也引起了警方的注意。经调查才发现原来这些美少女都属于一个名为“Candy Doll”的偶像团队，这些活动只是免费广告。该团队目前已在日本推出了写真集和DVD，并提供1月3000日元的图片下载服务，据说反应相当不错。



学游戏拿高薪！



上海大学 招生公告

三维游戏影视动画、游戏程序设计研修班

上海作为国际化的大都市，游戏和影视动画发展迅速，盛大、第九城市、上影数码、上海卡通等一大批上海企业已逐渐成为中国游戏影视动画产业的领军企业。国家“211工程”重点大学——上海大学成人教育学院与专业机构上海CIA数码科技合作，引进国际游戏影视动画先进教育理念，将面向全国开办三维游戏影视动画专业研修班（CIA第二十四期班），有关事宜公告如下：

招生计划：

三维游戏影视动画专业研修班 （全日制1年） 招生人数：60

培养目标：培养传统美学素养，系统了解影视理论与传统动画技巧，全面掌握游戏原画、游戏场景、游戏角色、游戏模型、游戏帖图、游戏动画、游戏特效、影视动画、影视特效、影视片头、后期制作、建筑渲染及建筑动画表现、动画与音效合成等专业技能等专业技能。

游戏程序设计专业研修班 （全日制1年） 招生人数：30

培养目标：培养游戏策划能力，系统学习游戏编程语言、方法、技巧和经验，全面掌握游戏引擎、游戏地图制作、游戏关卡设计、c++网络游戏设计语言、Java手机游戏设计语言、掌握单机、网络、手机等各种平台开发设计制作游戏的技能。

证书：完成学业通过考核者将颁发《上海大学结业证书》和《CIA专业证书》，同时可组织参加由上海市委组织部、市人事局、市教委、市成教委认可的《上海市数字媒体紧缺人才岗位资格认证》和MAYA、3ds max官方认证考试。

教学地点：
1、上海大学嘉定校区（住宿）：住宿上海大学嘉定校区学生公寓。
2、上海大学新闸校区（走读）：新闸路1220号（江宁路口）。

入学条件：高中以上学历，年满18周岁，热爱游戏制作、影视动画者；免试入学。





成绩合格者，择优推荐到EA（美资）、育碧（法资）、SEGA（日资）、盛大、九城、昱泉、大宇、上影数码、上海卡通、水晶石等国内外知名游戏、影视、建筑制作公司就业。

咨询热线：021-62539082 详情请登陆：www.cia-china.com
咨询地址：上海市新闸路1220号上海大学成人教育学院本部B楼211室

软硬兼施

HARDWARE & SOFTWARE

主持人语

“软硬兼施”栏目虽然每次的版面不多，但同样受到了许多玩家的关注，特别是受到了有购买需求玩家的关注。国内市面上游戏机相关的周边，配件等产品真是层出不穷，只要你还在玩游戏机或者是数码产品就一定会有所接触。针对这一情况，今后本栏目会加大对游戏周边，配件的报道。日后的“市场风向标”也将在内容上做得更加细致，争取让普通玩家读者一看就能做到心中有数。

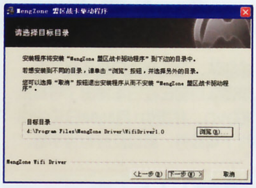
周边评测 剖析最新最热游戏周边

文 Raeca

联机好帮手，盟区战卡上市（接上期）

在上期的文章中，Raeca已经为大家从硬件的角度详细剖析了新近上市的“盟区战卡”。在接下来的部分，Raeca将针对战卡的软件为大家进行一个简单的介绍。

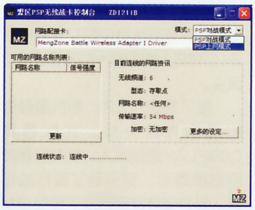
战卡之所以能在国内市场受到玩家们的关注，除了扎实的硬件做工，还要归功于其软件出色易用性：安装程序为全中文向导，对战平台更是专为玩家而设计，让每一个使用者都能轻松上手。



▲战卡的安装为全中文向导，无论是XP还是VISTA系统都能完美支持。

作为一款游戏专用无线网卡，战卡不仅能作为普通的无线网卡使用，它更是具有“无线AP模式”与“PSP对战模式”两大特殊设计。

“无线AP模式”又称为基地台模式和PSP上网模式，简单的说该模式是把战卡当作一个无线路由器，或者说是Wi-Fi无线基站)。除了PSP之外，玩家手中的Wii、PS3或者iPhone等都只要选择该项即可上网浏览，并且接入任天堂WFC或者索尼的PLAYSTATION NETWORK等官方对战平台，如果想要使用《怪物猎人携带版 2nd G》进行网络联机，也需要使用该模式。



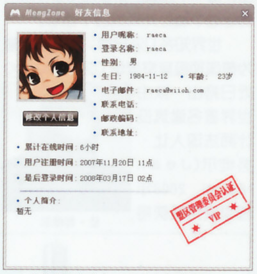
▲可以在控制台中将网卡的工作模式切换到我们所需要的“PSP上网模式(无线AP模式)”。



▲战卡成功支持Wii《任天堂全明星大乱斗X》接入任天堂官方网络Nintendo WFC进行Wi-Fi网络对战。

战卡特别支持PSP的Ad hoc联机对战，这是一般的无线网卡所不具有的功能。使用该模式需要使用专用的对战平台来将远方的其他玩家进行连接。所以在使用的时候还需要安装盟区对战平台或者国外玩家常用的KAI平台。另外，如果是已经拥有了神卡等近似战卡的兼容设备的玩家同样也可以使用它们进入盟区平台进行游戏。盟区是一个开放性的免费游戏对战平台，任何人只要拥有兼容的设备皆可参加进来。

除此以外，由于战卡附赠了盟区官方提供的盟区VIP服务。在使用战卡前在官网注册即可获得一个季度的尊贵VIP服务：游戏中支持语音对讲和战队分组功能；支持《GX2》、《皇牌空战X》等多SSID游戏；自建的房间内可以禁止其他普通成员发言；不需要输入密码可以直接进入普通成员开设的密码房；VIP专享服务器等等。



▲在个人信息当中，VIP认证极其显眼。

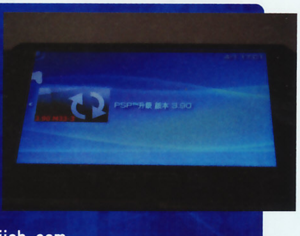
不过较为可惜的是，目前VIP功能中的PSP截图等功能还未开放，玩家们仍无法使用。不过，Raeca相信盟区官方很快就能完善这些不足，将盟区建设成为国内玩家的乐园。

破解直击

3.90M33-3发布，兼容性再次提升★★

Dark_AleX在3月31日所发布的发布的自制系统的最新版本3.90M33-3，修正了在M33免引导模式下，部分游戏运行异常的问题。已经安装了3.90 M33或M33-2的玩家可以直接升到M33-3。

升级包及安装教程详见raeca.wiioh.com



市场风向标 专题导购 关注购机热点话题

行货与水货的抉择

对于中国玩家来说，购买水货一直是一种无奈的选择。购买水货，不仅仅要承受水货中间商(专门从事走私的大佬)的盘剥，更是要承担零件被换以及根本没有质保服务的风险。然而，对于国内NDS玩家来说，现在已经能够幸福的享受到正规行货的服务。由iQue(神游科技)在国内发售的iDSL正是NDSL的大陆版本，不仅拥有全中文系统菜单，还独家支持在大陆发售的中文游戏。而且，正如行货其名，iQue所代理的产品可享受15天包换，1年保修的服务(准确保修信息，以产品保修卡为准)。对于玩家来说，可谓相当贴心的服务了。

也许有的玩家会发现许多商场内的iDSL主机价格偏高，而不得不放弃购买。这是由于商场的销售成本所制，如果玩家需要，完全可以到普通电玩店内或者网上商城购买，价格要较商场便宜上许多，有些时候更是比水货NDSL来的便宜。



行货独有的的认证证书及保修卡。

购买卡套要认清

相信许多PSP玩家都已经知道了通过专用的卡套，可以让PSP使用4GB乃至更大的8GB TF卡。虽然在降价后的8GB组棒面前不再有绝对的价格优势，但却因为Sandisk的原装8G TF卡的读写速度与质量更加优秀，而且还能够将TF卡用于NDS烧录卡上，所以不少玩家依旧青睐这种解决方案。

然而，国内的山寨厂商也瞄上了这块市场，推出了不少组装的TF卡转记忆棒套。可是大家必须知道的是，TF卡属于SD卡的一种，与记忆棒的数据读写规格并不相同。这种转换卡套是由内置的一块专用芯片来完成转换工作。所以尽管组棒的价格相对要便宜上10到20块钱，但却由于使用的廉价劣质芯片，可能会出现无法支持4GB以上TF卡、无法格式化或者游戏死机等问题。这样以来与使用组装记忆棒丝毫没有区别，白白浪费了那8GB的原装高速TF卡。所以在购买的使用一定要认清卡套，反而是8GB TF卡目前没有组装货，只要能够格式化就可以放心购买。目前只有金士顿(KINGSTON)与创见(Transcend)有推出原装产品，而所有标注SANDISK与SONY字样的均为组装。而在购买金士顿产品的时候还可以根据卡套后面的防伪标记进行检测，在购买时更加可靠。



▲金士顿原装TF卡转记忆棒卡套与Sandisk 8GB TF卡。

价格行情

提供最佳购机方案

4月初，各大主机的价格均有所下降，其中以PS3与Wii最为明显，降幅高达100元，目前分别仅需27XX元与18XX元即可购入，相信这将是今年的一个较低的价格。而PSP则依旧保持偏高的态势，在4月内下调的可能性不大。随着5月的到来，电玩市场将进入上半年以来的一个小高潮，大部分主机与配件价格都将有所上浮，所以建议如有购机计划的玩家应该在4月中旬前及早购买。

购机推荐配置

DSL购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	iDSL(行货)	1080元
烧录卡	DSTT(标准版)	190元
TF卡	金士顿 1GB(行货)	60元
贴膜	Hori膜(组装)	5元
保护包	黑角彩柔皮包	28元
总计		1363元



▲黑角彩柔皮包。

介绍 这是一款面向初级玩家所推荐的基础配置。目前，行货主机的价格已经十分足够"平易近人"，其附带的售后服务更是令新玩家感到放心。

所搭配的DSTT烧录卡是目前性能较为优秀的一款，对于新近推出的游戏的兼容性都十分理想，金手指软复位等功能一应俱全，并且支持4GB以及8GB的大容量TF卡(microSDHC)，如果玩家日后需要升级配置，能很好的保障现有投资。套餐内选用1GB的金士顿TF卡，从容量上来说1GB的TF已经足够满足一般的游戏使用，玩家在购机时可根据需要购买更大的容量。至于为什么选用组装Hori膜，是因为贴膜本身并非什么高科技产品，而更是经过了长时间的对比使用，Raeca认为目前国内的组膜质量已经完全能媲美原装hori膜，所完全没必要在这点小东西上盲目的"崇洋媚外"。

其他主机周边参考价格

iDSL(中国龙)	1198元
EZ5烧录卡	160元
EDGE烧录卡	190元
N CARD烧录卡(16Gb)	220元
M3DS Real	240元
金士顿 2GB TF卡(行货)	110元
金士顿 4GB TF卡(行货)	210元
Hori膜(原装)	68元
黑角膜(原装)	36元

PSP购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	PSP-2006(港版)	1430元
记忆棒	4GB Sandisk蓝棒(组装高速3880)	180元
贴膜	Hori膜(组装)	5元
保护包	Sony软包(组装)	12元
线控	Sony PSP-200 0线控耳机(高仿)	48元
总计		1675元

介绍 目前，港版2000型PSP算得上是国内最普及的版本，供货也较为稳定，所以价格较为便宜。然而，尽管香港与大陆只有一桥之隔，但由于国内目前流通的大多为不对号(包装与机身序列号)的机器，所以即便是将机器拿到香港也无法享受质保服务。所以切勿被商家的港版可以享受质保的说法而忽悠，以高价购买主机。记忆棒方面，目前3839MB(格式化后容量)的红黑色Sony组装记忆棒的质量仍然不容乐观，不过幸运的是目前市面上新出现了一批容量为3880MB的组装记忆棒，在读取速度上要较原装的3839MB版本更为优秀，并且质量较为稳定，故而在套餐中推荐使用。组装Hori膜，在前面的DSL部分已经介绍过，这里不再赘述。至于保护包部分，最基础的莫过于仿造1000型豪华版原配软包的产品，不仅便宜而且美观实用。如果有需要，还可在店内挑选其他喜欢的商品。考虑到不少玩家都喜欢使用PSP播放MP3与MP4，所以推荐购买仿原装的线控耳机，方便进行操作。至于线控内搭配的耳机，如果有需要可以另外购买更为优秀的产品，例如森海塞尔MX550。

Sandisk 4GB 蓝棒



Wii购机推荐套餐(铁杆玩家型)

	品牌/型号	价格
主机	Wii(日版，未改)	1750元
直读	D2CKEY(白色)	80元
手柄	Wii双节棍(左+右)	–
	NGC手柄(组装)	25元
记录卡	NGC记录卡(组装 32M)	40元
电源	北通直插电源	80元
视频线	黑角色差线	60元
总计		2035元

其他主机周边参考价格

PSP-2000主机(深邃红)	1720元
PSP-2000新型摄像头(带MIC)	298元
PSP-2000高仿色差线	60元
PSP-2000专用Hori膜(原装)	58元
盟区战卡(无线网卡)	139元
8GB高速组棒(7740MB)	370元
8GBTF卡+金士顿卡套	380元



北通直插电源

Wii购机推荐套餐(时尚娱乐型)

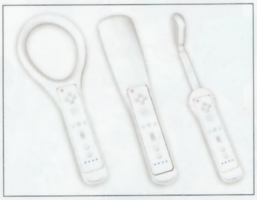
	品牌/型号	价格
主机	Wii(日版，未改)	1750元
直读	D2CKEY(白色)	80元
手柄	Wii双节棍(左+右)X2	460元
电源	北通直插电源	80元
视频线	黑角色差线	60元
射击枪托	Wii Zapper(高仿)X2	110元
运动套装	黑角超级运动组合包X2	160元
游戏	《Wiifit》(正版，同捆Wii平衡板)	850元
总计		3550元

注：主机内已包含一套Wii双节棍手柄，故而在手柄一栏中实际上为另外购买1套的价格。

介绍 在Wii的套餐上，面向不同的玩家类型，Raeca专门给出了两种配置，一种是铁杆玩家型，一种则是时尚娱乐型。前者偏向纯游戏方向的体验，故而所配置的NGC手柄与记录卡等都是专门为错过了NGC时代许多优秀作品的玩家而准备的；而后者则专门为家庭用户所配置，《Wiifit》是必不可少的家庭健身利器，而手柄、枪托和运动套装等均为2套，适合与亲朋一起使用。

其他主机周边参考价格

D2CKEY(红色，可升级)	260元
高仿色差线	50元
Wii SD卡适配器	38元
Wii USB网卡(组装)	80元
黑角Wii专用充电魔盒	98元
黑角Wii多轴竞速方向盘	88元
北通时尚支架	79元



▲黑角超级运动组合包。



▲DS3无线震动手柄。

PS3购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	PS3(港版，40GB)	2780元
手柄	原装六轴手柄	–
	原装DS3震动手柄	390元
HDMI线	SONY原装	280元
总计		3450

注：主机内已包含一支六轴手柄。

介绍 直到目前为止，依然有不少玩家前来向Raeca咨询，到底该买哪个版本的PS3主机，哪里还能买到60GB的机器。所以，Raeca不得不再次介绍一下40GB与其它版本之间的区别：40GB的支持无线Wi-Fi网络，但却除去了用于支持PS2游戏的GS与EE芯片。即使是使用60GB版本的机器，也只能运行正版以及对应区域的PS2游戏盘，所以对于国内玩家是基本无用的。如果真想玩PS2游戏，现有全新60GB与40GB主机之间的差价大约是2000元，差不多够买2台全新的PS2主机了……所以，40GB乃是最好的选择。PS3主机包装内所配置的手柄目前均为普通的六轴手柄，并没有附带DS3震动手柄的包装面市。而目前市面上有销售的"PS3有线震动手柄"其实是组装的PS2手柄改做USB接口的产物，不支持大部分的PS3游戏。所以还是另外购买一支原装DS3手柄较好。至于HDMI线，如果想体验PS3真正的魅力，一定要用HDMI，可千万别用包装内附带的那条最差的AV线。如果家里的电视都支持HDMI以及1080P(FULLHD，全高清)，请顺带升级一下电视吧。

其他主机周边参考价格

原装色差线(PS2通用)	210元
组装色差线(PS2通用)	20元
组装HDMI线	50元

介绍 X360的购买较为简单，但需要注意的是白色的港版标准版包装内附带有：主机、20GB硬盘、无线手柄、Xbox Live耳机、AV线、网线，请在购买时注意清点。对于家里有电脑的玩家，则推荐使用VGA线输出到显示器上，以获得更好的画面效果。

X360购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	X360(港版，20GB、65nm、HDMI)	2810元
手柄	原装手柄(无线)	–
视频线	黑角X360VGA线	68元

其他主机周边参考价格

原装VGA线	260元
火牛(直插电源)	120元
手柄充电套装	130元

PS2购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	PS2(港版，90006，已改)	1050元
手柄	原装DS2手柄	–
记录卡	原装8MB	110元

介绍 目前市面上的PS2均已经是9万系列，较此前的7万型要更加的轻便。7万系列以及更老的型号市面上多为翻新切勿购买。而记录卡方面，原装记录卡的价格一般不会低于100元，并且原装只有8M版本，并无16M版本，购买时请一定注意，以免发生记录丢失等惨剧。

其他主机周边参考价格

高仿手柄	40元
8M组装记录卡	50元
组装色差线(PS3通用)	20元



市场报价信息更新截至2008年04月05日，各地行情不一，本文价格仅供参考。



硬件 HARDWARE

@ 我的Wii最近刚升完Wiikey1.9，之后放什么游戏都读不出来了，连频道里的预览都没有。目前手头没有NGC手柄所以还没来得及开全区，但是为什么我日版的机器连日版游戏都读不出来了呢？难道是Wiikey出问题了？真不知道该怎么办了……[严烨炜]

根据你所描述的情况，很有可能是你误用了非日版的升级程序来对Wiikey进行升级造成的，因为WiiKey的设置盘通常都是对应三个不同区域版本主机的：日版对应JAP，欧版对应PAL、美版对应US，而出现这种情况在大多数Wii玩家中可谓凤毛麟角，因此暂时也没有什么有效的补救办法。

@ 我的Wii开机时居然黑屏，什么画面也没有，通电后电源灯是红的，按电源键之后灯绿了，但是之后怎么按电源灯都还是绿的，再按电源灯5秒后灯又会变红。最开始我以为是视频线问题，换了一条试问题依旧，之后我把机器拿到朋友家里用他的电源试也是这样，拿回店家那里修的时候，BOSS说我的机器可能变砖，但是我说变全砖开机时会有英文提示，他却说没有，只是一开机就黑屏。最后我上网查了一下，原来也有人跟我有一样的情况，很多人都说不是系统的问题，是机子里硬件的故障，请问这是不是真的呢？现在还能修好吗？大概需要多少钱？[凸傻_仔凸]

如果是变成全砖的主机，的确会在开机后出现系统出错的提示，但由于你的机器一开始便会黑屏，所以应该是硬件方面出了问题。如果需要修理的话，会涉及到机内重要芯片的更换等问题，这都是国内普通的游戏店人工维修很难做到的，所以只能很遗憾地告诉你，目前这台主机只能维持现状了……

@ 最近想买一台PS3，可是PS3还没遭到破解，所以如果买了的话，就成了“有钱买机，没钱买游戏”的尴尬局面……但是听朋友说，PS3能像PSP一样在线下载游戏，请问是真的吗？是不是所有的PS3游戏都能下载？比如《真·三国无双5》能不能下载？因为我是无双饭啊！[瞬间]

PS3的确能够在线下载正式版游戏，但这项服务是需要支付一定费用的。首先你需要拥有一张能够网上支付的国际信用卡（VISA或MASTER CARD），之后在PS3连接网络的情况下，选择“Network”下的“PLAYSTATION Store”即可登陆官方服务器（事先需注册对应服务器的账号）看到能够下载的内容列表。不过目前你所说的《真·三国无双5》并不在提供下载的范围内。

@ 最近想购入一部PSP，其中PSP-1000和PSP-2000涉及到内存上的区别，前者32MB，后者64MB，不知道这会对游戏运行方面有什么影响呢？将来推出的PSP游戏会不会在PSP-1000上运行起来很卡？[王韵]

PSP-2000扩大内存主要是强化了对网页浏览器的支持，便于PSP加载更多的内容到缓存中，从而提升网页的显示速度和效果，以及在播放一些高素质的影片或运行附加功能（Skype、GPRS等）时，能够获得更佳的效果。至于游戏运行速度方面，新版PSP在读盘速度上的确高于旧版PSP（尤其在读盘比较频繁的游戏中感觉更加明显），但不会出现旧版PSP运行新游戏会卡的情况。

@ 看了前几期的购机指南，有几个问题不太清楚。①关于烧录卡，文章中说有两种，一种用内存储芯片，不需再买存储卡，那么游戏是直接存在这种卡里的吗？就像PSP的记忆棒一样？另一种用外存的，还要再买TF卡，那这种外存储烧录卡和M3DS、R4是不同的概念吗？②M3DS、R4有容量大小限制吗？③F-CARD和M3DS、R4价格怎么差那么多，有什么区别吗？[dean.zhang]

①使用内储存芯片的烧录卡是直接将游戏和存档等文件都储存在烧录卡中，但是由于此类烧录卡的容量都有自身的限制，所以对于想一次性拷贝多款游戏的玩家来说还是不建议购买。使用外存储媒介TF卡的烧录卡相对来说，在容量上就要灵活很多，我们经常提到的DSTT、M3DS、R4等烧录卡就属于这种烧录卡，并不是不同的概念。②M3DS和新版的R4烧录卡都可以支持最大8G，即SDHC规格的TF卡，而老版的R4则最大只支持2G的普通TF卡，在购买时你可以多询问一下商家相关的情况。③如果从使用上讲，这几款烧录卡只在影音播放、游戏兼容性上存在细微的差别，而造成价格悬殊的主要原因是M3DS和R4都需要购买额外的TF卡才能正常使用。

@ ①我在网上下了一个叫CMF的软件，主要用于作弊（汗……），它的版本是CM Fusion371 RR11，听网上的朋友说它跟CM英文版一样不会太占机器的内存，请问是这样吗？②如果我玩游戏时不启动这个软件，是不是就等于这个软件没有运行一样？还是说只要安装了这个软件，玩游戏时它都始终在运行？另外使用这个软件对机器有什么损害吗？③《DJMAX2》中发现有很多歌都是在5B和6B下弹的，请问这些歌能不能在4B下弹呢？实在对5B苦手啊……④某天在玩《永恒传说》时，因为有事就退出游戏返回系统菜单，但是等我回来时却发现机器自己关上了，接着我就把机器打开，发现进游戏很慢，最后返回菜单也很慢。更糟糕的是，我发现机器从此之后就不能待机了，只要一待机电源灯就狂闪，大概20多秒后自动关机，甚至关机时，都不能象原来一样快速的关机了，先是电源灯闪烁25秒左右再变成常亮，3～5秒后才自动关机，并且关机的一瞬间网络灯还闪一下。我的机器是3.71M33-4的系统，今天刷了好几遍系统也没用，记忆棒也换了新的，电量一直100%，请问还有补救的办法吗？[樱]

①中文版的CMF只是在运行时调用了中文字库，所以并不会占用主机过多的内存。②一旦你安装并在恢复模式中启动了CMF的插件，只有使用快捷键呼出程序的主界面才能运行它，其他情况下它不会自动运行，并且使用后对主机也不会造成不良的影响。惟一需要提醒你注意的是，如果需要使用CMF修改游戏存档，最好先将游戏正常的存档文件进行备份，以避免出现存档损坏等不可预测的异常情况。③游戏中的歌曲只要在对应的模式中过关就可以在“FREE模式”中演奏，在此模式中使用□键就可以切换演奏的KEY数，也就是说5B、6B的歌曲都可以切换到4B模式来演奏。④出现这种情况应该是你的系统异常造成，因为根据大多数玩家的反映，某些自制系统在自动待机一段时间后就会出现莫名关机的情况，另外在运行游戏或自制软件时，如果退出时已经出现异常情况（即你所说的返回系统菜单变慢），强制关机的话，则会出现电源指示灯多次闪烁的现象，此时最好的解决方法就是对flash1进行格式化，并重新刷一次系统（建议升级到最新的3.90 M33-2），当然更换游戏ISO或将自制程序升级到最新版本也是避免出现异常最有效的方法。

@ 请问X360新的直读芯片上市了吗？已经刷了光驱的X360还能安装直读芯片吗？两者会发生冲突吗？[xv wang]

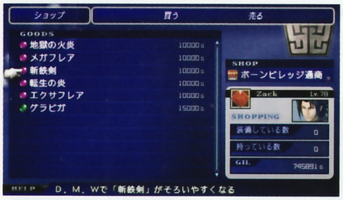
目前网上流传着一款名为“360king”的直读芯片，安装时跟你的光驱是否被刷过没有关系，它比较有特色的地方在于能够以两种不同的模式运行机器，即放入正版光盘时可以正常登录Xbox LIVE，放入其他光盘则自动切断网络连接，并屏蔽掉机器自身向服务器发送某些“不利信息”的行为，但目前该芯片在国内并没有正式面市。

游戏 GAMES

@ 《SD高达G世纪 SEED》中纹章“荒野の迅雷”如何获得？目前小弟的完成度已经到100%了，但就差这个纹章没有得到……曾经在网上看到获得方法是“在G世纪模式第一话用サクII J型 ACE通关”，试了一下貌似没用，所以期待正确方法。[ntzero1023]

要想获得纹章“荒野の迅雷”（中距离战斗时命中率+10%）只要在任意关卡派出机体“ゲルググ”并过关即可获得，赶快去试试看吧，祝你早日完美该游戏。

《危机之源 FF Ⅶ》中“数字脑波”应该怎么用，为什么有的时候有记忆碎片，有的时候没有？使用“数字脑波”有没有什么技巧？（比如提高“777”的出现几率）D.M.W的熟练度具体的作用是什么？[湖南 高小川]



▲后期强力的D.M.W魔石都需要在特定的任务中获得开通商店的道具才能购买。

游戏中“数字脑波”会出现的情况都是完全随机的，当然装备“D.M.W系”的魔石可以提高部分特殊技能和召唤兽的出现几率。至于出现“777”的情况则与玩家的杀敌数量有一定关系，杀的敌人越多，敌人越强，出现“777”的几率就越大，所以想快速提升等级，就要多去高难度的任务中虐杀敌人。至于熟练度则完全是游戏中的收集要素，全部达到100%想必也是很多“完美主义者”的终极目标。

我最近在玩PSP上的日版《噗哟噗哟》，有15周年纪念字样（这个不是重点），由于是日版，我好多都看不懂，所以想请问达成什么条件才能使用里面的隐藏角色呢？？[杰士冰]

本作中一共追加了シェゾ、サタン、ルルー、ナルグレイブ、すけとうだら、ぞう大魔王6位以往作品中的角色，而要让它们出现其实也非常简单，只要完成アミティ、ラフェーナ、シグ的“ストーリー模式”即可。

最近用NDS模拟器玩《恶魔城 苍月的十字架》遇到了几个问题。①有三个密码锁（就是一碰就有三个数字转起来的门）的地方，似乎记得是和自身的某个数值一样，但怎么也想不起起来，怎么才能打开它？②铁巨人和终极卫兵要怎么打？为什么我对它们的伤害都只有1……③《恶魔城 迷宫的回廊》的攻略刊登在UCG的哪一期上？[wangzi]

①开启门锁的数字和你当前所持金钱的最后三位数一样。②由于这两种敌人比较特殊，不想慢慢磨的话，使用出现在诅咒钟塔的56号敌人インプ的魂攻击它们即可达到瞬杀的目的。另外如果吸收它们的魂，在战斗中使用都可以起到防御任何攻击的无敌效果，惟一的缺点就是消耗的MP过多。③该游戏的攻略刊登在第167期UCG上，希望能够帮助你顺利攻关。

我现在用PSP玩PS游戏，有个地方卡住了所以萌生出做可视攻略的想法，但是做了几次都没有成功，DOCUMENT.DAT文件是生成了，但是放在游戏的文件夹中却显示没有说明书，请问这是为什么呢？我的系统是3.71M33-2的，做攻略用的工具是POPSConv1.6、批量图片转换、jpegbook。整个过程都是按照教程一步步来的，之后也尝试过用PSPDocMakerGUI.V021，但问题依旧，还是显示没有说明书。[薛洋]

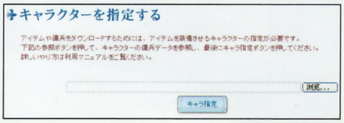
如果你之前制作图片的过程没有错误，那么出现无法显示攻略的情况，应该就是在最后生成DOCUMENT.DAT文件时，在POPSConv1.6中没有选择导入正确的游戏ID，所以和游戏放在相同的目录下就会出现“没有说明书”的提示。正确的做法是：准备好图片后，先点左上角的“选择ISO/PBP”，然后选定你希望制作游戏攻略的“PS游戏的PBP文件”，下方的“游戏ID”设置为“自动检测”，最后点击“DOCUMENT.DAT 生成器”即可。

《使命召唤4 现代战争》中双人狙击关卡的最后，等待直升机救援场景的那台电脑我总是拿不到。最诡异的是那扇门总是不开，杂志的攻略上说不要靠太近，可是我和队友站在原地等到救援直升机到了还没开，到底怎样才能开啊？[opeople]

出现这种情况应该跟每位玩家过关的方式有所差别，这里就为将纱迦的打法告诉你，希望能够对你有一定的启示作用：首先一出来躲在居住区，战斗开始后往电脑所在的巷子跑就能直接拿到，而且电脑所在的巷子也是一个易于防守的地点，即使是最高难度下也可以在那里轻松守至过关。

《世界传说 光明神话》中，从官网下载人物存档以后，怎么使用才能让下载的人物出现在宿屋里雇佣，能说明一下步骤吗？如果我下载了某个职业，但在游戏中暂时还没拿相应的介绍状，宿屋会不会出现该人物让我雇佣？[keke2201562]

如果你已经在官方的联动网站（http://to-mythology.talesweb.com/tow/）上下载了相应的存档，将名为“YOUHEI.DAT”的文件存放到PSP记忆棒根目录“PSP\SAVEDATA\ULJS000930TOE_IM”路径下，之后进入游戏选择“佣兵データをインポートする”，更新完毕后确认保存存档即可在宿屋中使用下载的人物。另外在游戏中没有获得相应的介绍状并不影响下载人物的雇佣，但如果玩家和下载人物的等级差距越大，雇用人物的出现几率则会越低。



▲联动网站目前已经改版，点击下方的“キャラ指定”上传自己的角色存档才能下载特殊道具和雇佣兵。

中文版《啪塔砰》中平原的路标我输入完△和○它只是跳但不长高，要怎么办才能让它长高呢？我都打了2天，按键都快按坏了……[caiyaoheng855]

这里同样需要按照节奏来输入指令，和输入普通指令是一样的，即先按节奏输入△○△○，之后空四拍，然后再输入△○△○，如此反复就能让路标长高，把握好节奏感再试试看吧。



《怪物猎人携带版 2nd G》的推出果然又掀起了新一轮的“猎人热”，再加上本作能够继承前作的记录，所以这段时间的来信中，不但一些在前作中仍然困扰着玩家的疑惑也再次成为了大家关注的焦点，还有不少玩家也对本作的“网络版”显示出了浓厚的兴趣，这次晴天就为“猎人众”玩家们详细解说一下相关的情况，能和大洋彼岸的玩家一同享受狩猎的乐趣，相信也足以让大家兴奋不已了吧。

■Step1 下载客户端

进入《怪物猎人 边境》的官方网站（http://www.mh-frontier.jp），点击“ダウンロードゲームプログラム入手”进入客户端下载页面，接着右键点击“モンスターハンターフロンティア ダウンロード”，使用下载工具就可以完成客户端的下载。

■Step2 安装客户端

为了确保安装文件的正确性，建议大家在安装游戏前，先进入“控制面板”中的“日期、时间、语言和区域设置”一项，再进入“区域和语言选项”的“高级”选项卡，将下方的“中文（中国）”更改为“日语”，最后需要确定两次完成系统内码的更换。接着双击程序图标启动安装程序，点击“次へ”显示用户使用声明，选择“同意する”后决定安装的路径即可完成安装。

■Step3 注册账号

进入游戏的注册界面（http://www.mh-frontier.jp/start/index.html），点击“ダレットで会员登录する”开始登陆玩家信息。界面中从上至下依次需要填写登陆ID、密码、再次确认密码、昵称、姓名（汉字）、姓名（片假名）、电子邮箱地址、邮编、出生年月日、性别、是否接受官方邮件、验证码。其中为了避免出现重复的登陆ID，在输入后可以点击下方的“ID重复チェック”来进行确认，而邮编如果不了解，也可以点击下方的“邮便番号检索”进入查询页面。最后在“会员规约”下的条款前打勾，选择“情报を送信する”完成注册。

■Step4 运行游戏

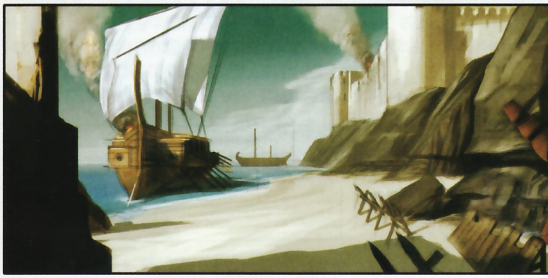
由于本作需要在日文环境下运行，如果玩家不想频繁更改系统语言的话，可以安装“Microsoft AppLocale”的内码转换程序，运行该软件后，在默认的“启动应用程序”下将文件路径指向游戏安装目录下的“Start.exe”，最后将运行语言设置为“日文语”即可。出现登陆界面后，点击上方的“キャラクターの追加・删除”创建角色，最后选择“ログイン”即可进入猎人的网络世界了。

杂志购买 对于在来信或邮件中询问“XX杂志是否还能购买”的问题，请玩家多留意杂志的“新书特搜”或“读编往来”的邮购信息，所有有存货的杂志都会出现在这两个栏目中。

秘密花园

胜负师：《战神 奥林匹斯之链》相信有PSP的玩家早已通关，估计没有PSP的动作玩家也都借了PSP打穿了，如此神作，错过了自然可惜。不过本作并没有像《战神II》那样发行画集，只在官方攻略本中收录了少量原画，让玩家少了一个了解《战神》在艺术领域杰出表现的机会。这一次的秘密花园，我便挑选了个人比较喜欢的几张原画，其中大部分是最后没有采用的设定图，相信看过游戏中隐藏花絮的玩家应该更会有似曾相似的感觉。

本期主题：《战神 奥林匹斯之链》原画欣赏



阿提卡沿岸的设定原画，这里是游戏一开始的场景。虽然是风和日丽，但燃烧着的战船与城池冒着滚滚浓烟，展现出了一派战争景象。



本作中的最强武器“宙斯铁拳”的几种设定图。前两种拳头的造型比较诡异，叫“哈迪斯铁拳”还差不多，最后没有采用也在情理之中。



如同天体仪般的巨大装置，很有气魄，只是在游戏中并没有出现这一场景。



太阳神马车神殿的草图，在图中可以清楚地看到用于表现透视的铅笔线。我们可以想像一下，一款游戏从设想到成品之间，要经历多少道工序。



一张未采用的巨蜥怪设定图，与游戏中的巨蜥怪相比，整体色调更要深暗许多，面目也更加狰狞。这个样子更像是来自地狱的生物，想必无能的波斯王是无法驱使如此怪物的吧。



人马战士的设定图。这种敌人并没有出现在游戏中，只能在未采用关卡的隐藏影像中看到他的一个镜头。没能在游戏中与这个家伙交交手，的确有点可惜。



最终BOSS冥后变身后的样子，原画自然要比游戏中的造型更具韵味。女神就是女神，黑甲黑翼，神秘而又高贵，透出一股神圣不可侵犯的气势。

幻想通信

热门游戏的概念在每个玩家心目中的理解都不一样，如果大家只将目光停留在新的作品上，去期待那些还不明了的改变，这个过程无疑是枯燥而乏味的，偶尔回过头来，去了解关于系列的种种历史，将自己的感情融入到其中，说不定就能发现自己的爱从哪里开始……

系列作品终极解码 Secret of FF

剧情、系统、创作人员似乎已经形成了介绍某个系列作品的固定模式，虽然其中会有不少的新鲜资料，但是过多的重复难免还是会让人出现“审美疲劳”。这次晴天带领大家从另一个侧面来剖析系列作品的秘密，这次的新发现可不是一点点哦。

最终幻想 I



在SFC成为主流平台的1994年曾经发售过一款将系列前两款捆绑销售的合集(2月27日发售，售价6800日元)，由于具有非凡的纪念意义，所以当时也形成了“千金难求”的尴尬局面。游戏的包装采用了当时少见的大盒子，其中附带的超详细攻略本绝对让人觉得物超所值。

最终幻想 II

在FC版发售时，当时的史克威尔公司还提供电话资讯游戏攻略和新作情报的服务，并且攻略情报的内容会定期更新，游戏中最强武器“石中剑”的获得方法也是很多玩家通过这种途径得知的。



▶现在厂商都精明地推出攻略本，早已不再提供相关的服务了。

最终幻想 III



▶可能很多玩家压根就不知道有这首曲子的存在，没有翻箱倒柜的本领的确很难发现这个秘密。

在游戏中调查酒场中的钢琴会听到经典名曲“致爱丽丝”的MIDI版本，不过很多玩家应该想不到，这首看似平凡的乐曲，其实是由系列“ATB战斗系统”创始者伊藤欲之亲自弹奏，最后经过植松伸夫编排才收录到游戏中的。

最终幻想 IV

本作最初是以“FC上最后一款系列作品”的目标来开发的，但是由于开发周期过长，导致开发后期时SFC已经成为了主流平台，所以最后不得已只好终止了FC版的开发计划。



◀当时比较有趣的一副宣传海报，使用了V作为标题，但实际上使用的是III的人物造型。

最终幻想 V

在本作发售2年后曾经推出过一部最终幻想的原创漫画，以5代200年后为故事背景，并且分为风、炎、龙、星四卷推出。其中的女主人公莉娜丽(リナリー)是5代主人公巴兹(バッツ)的孙女，为了守护散落于世界各地的水晶，与儿时的好友普利兹(プリッツ)共同展开了一场奇幻的冒险。



▶在漫画中会出现很多5代中的角色，是到目前为止最贴近于游戏本身的一套漫画。

最终幻想 VI

在1995年于美国召开的CG制作交流大会上，当时史克威尔参展的6代CG影像引起了国外媒体的广泛关注。



◀图像中显示的正是6代的主人公，大家还记得这个场景吗？

最终幻想 VII

本作在未发售前，曾经跟随《TOBAL NO.1》附赠过体验版，其中收录了游戏的开场CG和部分战斗相关的内容，国内能体验到的玩家应该是凤毛麟角吧？



▲使用PS3重新制作的开场CG，FANS强烈的重制愿望又再一次被点燃了。

最终幻想 VIII

在PS版发售8个月后，本作推出了Windows版本。由于电脑版无法对应当时的Pocket Station，所以最后厂商想出了一个折中的方法，那就是在游戏碟面上印刷了前往官方指定地点下载Pocket Station对应小游戏的密码。



▶电脑版的封面和PS版没有太大差别，但却多附送了一张游戏的OST。

最终幻想 IX



◀卡片图案是另一个的收集乐趣，而负责绘制的是当时负责“《最终幻想 水晶编年史》系列”人物设计的板鼻大师。

本作的卡片游戏相信让很多玩家印象深刻，其实在当时开发时，这个看似简单的迷你游戏却被大家一致认为非常的“枯燥”，甚至一度想停止该部分的开发。不过最后借助卡片图案的设计，这个迷你游戏还是获得了不小的成功。

最终幻想 X

作为系列划时代意义的作品，高品质的画面和多人物的刻画都在系列所有作品中堪称一绝。当时担任男主人公泰达(森田成一)和女主人公尤娜(青木麻由子)的动作捕捉演员，其实在《最终幻想VIII》中也分别负责过塞尔和莉诺雅的动作捕捉。



◀除了动作捕捉外，游戏中两位主人公的声优也是由两人来担任的。

最终幻想 XI

作为目前日本国内最具影响力的网络游戏，为了寻找创作的灵感，很多知名的游戏制作人其实都有玩过本作的经历。除了已经曝光且大家比较熟悉的堀井雄二和樱井政博外，说不定哪一天你也会在游戏中遇到其他知名的游戏制作人哦。

最终幻想 XII

本作中登场的飞空艇以召唤兽的名字来命名似乎已不是什么新鲜事，不过很少有玩家知道其实游戏中有一个飞空艇是以5代的神秘老者ガラフ来命名的，在“国际版”中攻入巴哈姆特要塞时，通过CG动画的字幕就能清楚地看到这个秘密。



PS2殿堂

回味昔日经典 探索全新风采






栏目主持 玛娜



前几天《最终幻想X》出了汉化版的消息刚一公布，ACE飞行员就很激动地问我有没有拿到汉化版，起初我还没有在意，结果没过3天，ACE飞行员再次很激动地来问我，游戏找得怎么样了，之后每过一两天就要叮嘱一次，比催稿“黄金眼”和“多边共享”时主动多了。回想起ACE飞行员一贯以来戏称晴天喜欢的日式策略角色扮演游戏为“走格子游戏”，不禁感慨不已，《最终幻想X》确实是款人气强大的游戏啊……（晴天，勇敢地反击ACE飞行员吧！）目前市面上已经可以买到D版中文版了，有兴趣的玩家不妨关注一下。

PS2瞩目速报

★ Capcom宣布，预定于今年4月推出街机版的2D格斗新作《战国BASARA X》的PS2版将于6月26日发售，本作的游戏角色全部来自Capcom公司人气动作游戏“《战国BASARA》系列”。



◀本作的限定版内容，此次的限定版包装收录由土林诚绘制的“歌留多纸牌”，以及录制了31位《战国BASARA》系列角色声优台词的“语音CD”，售价8390日元。

★SystemSoft Alpha公司正式宣布，PC人气策略游戏《萌萌二次大战》的移植版《萌萌二次大战 DELUXE》将与2008年秋季同时登陆PS2和PSP平台。本作的独特之处是将第二次世界大战中的坦克、飞机等武器设定为可爱的女孩子，而这些女孩子是由美树本晴彦(《超时空要塞》)、北爪宏幸(《机动战士高达ZZ》)等知名画师所绘制。



★Alchemist于3月28日公布了超人气治愈系漫画“《水星领航员》系列”游戏化的第2部作品，对应PS2平台的冒险游戏《水星领航员 起源 蓝色行星的天空》(ARIA The ORIGINATION ～苍い惑星のエルシエロ～)，游戏预定于6月26日发售，普通版和限定版的价格分别为7140和13440日元。本作是根据目前正在月刊COMIC BLADE上连载的人气漫画《水星领航员》为基础改编而成的冒险游戏。游戏的舞台依然是座落于水之行星AQUA上的观光都市新威尼斯，故事背景方面则将以原作漫画版第1～10卷为基础，将故事设定在新威尼斯的冬日。



《魔界战记2》最高伤害之路





▲网上的《魔界战记2》惊人伤害值记录。

《魔界战记》无愧史上最凶策略游戏的名号，正是这款游戏让许多玩家记住了日本一这个名字。游戏以LV9999的等级上限，高得匪夷所思的各项数值，完善的系统和搞笑的剧情吸引了很多爱好者。《魔界战记2》在前作的基础上更上一层楼，伤害的极限更是从百万级提升到了亿级，网上出现了5.7亿的伤害记录，就让我们来看看怎么来让伤害提高到这么高的数值吧。

首先根据自己的喜好选择一个角色，究级超魔人是个不错的选择，全武器适性S，而且出场人员除魔人全灭后自身能力还会翻倍。LV9999就是上限了么？还早。还能去议会转生来提高成长率，每次转生都会增加奖励的成长点数，天才的转生奖励点数上限为210点。

通过转生提高攻击力速度太慢效果还不明显，不如武器熟练度快。武器熟练度对装备武器的各项属性都有加成，当武器熟练度达到上限255时可以使装备武器的属性提升16倍以上，是提高角色攻击力的最主要途径。

一套好的装备是完成这个伤害的关键，首先要获得最强装备。每个装备物品界最底层的BOSS身上一般都会有更强一级的装备，去逛个几百层的物品界，先偷到一把金色的次强武器。然后继续逛物品界直到遇全16种界贼，打倒他们或者从他们身上偷到地图碎片（在第二回合宝箱健在的情况下，有很高几率出现界贼），之后就可以通过停在主角家附近的海盗船来到修罗界，在修罗界进入金色次强装备的道具界就可在100层的道具神1身上偷到最强装备。

种类	次强	最强
拳	ゴッドハンド	アムルテン
剑	エクスカリバー	魔剑良纲
枪	神枪ロンギヌス	ドリルエンペラー
弓	アルテミス	ラブアーチェリー
铳	メギドシューター	エトワール
斧	ビームアックス	アポカリプス
杖	魔王の杖	全知全能の杖
魔物	サタンフォース	バビロンの王冠
石版	霸王の石版	愚者の石版
铠	魔王の铠	超合金ロボ
靴	加速装置	加速装置
其他	无し	魔界ウォーズ（超魔王バール持有）

界贼共有以下16种

ダンス界贼团、オーク界贼团、ハンター界贼团、ニワトリ界贼团、漂浪界贼团，もじもじ界贼团，レンジャー界贼团，成金界贼团，プリニー界贼团，お坊さん界贼团，アニマル界贼团，ゲート界贼团，界贼团Z，忍者界贼团，赤い界贼团，ムチムチ界贼团

得到最强装备这仅仅是个开始，之后才是最重要的部分，也就是提高各项能力的方法。

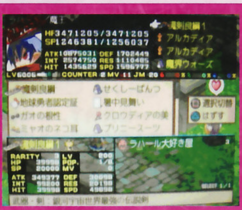
■1.金色装备的物品界虽然只有100层，但它的级数上限却是200，在物品界的不可思议小屋中有一定几率遇到占卜师，如果占卜结果是大吉或者小吉都可以使物品等级有额外的提升。

■2.在物品界还有几率遇到7只魔物向玩家挑战，两回合内将它们全灭也可以提升物品等级。

■3.每10层都会有一个BOSS，打倒BOSS后装备能力可以得到大幅提升，打死BOSS末过版就用传送门出来，再进入原来那层会发现BOSS还在，这样可以把每个BOSS都杀两遍，不过第三遍这个方法就会失效。

■4.打倒BOSS后进入物品界的小镇会随机遇到物品界议会，在里面可以通过提高武器各项属性成长率的议案，一共可以提高三次。

文/[illegible]光成员 leonmagnas



▲笔者所培养的魔剑良纲不加能力屋的攻击力是34万9千多，因为物品议会遇得比较晚，能力并不所高，SL的比较勤快的话应该可以到达37万。身上的饰品都只有120级左右，因此攻击力也只有1087万，饰品全练到200级的话攻击肯定可以过1300万。



▲让转了两次天才的魔王ラハール用以上装备不加能力屋来砍魔物，用了招70级的大次元断，伤害7101万。因为武器的加成系数是最大的，如果在武器上再镶上各种能力屋的话伤害值过亿也不是什么难事。

"技上达屋"，并把要练级的角色罪状刷到99。如果把人塔扔进审判所的话，人塔中所有角色的罪状都会增加，可以很快地把罪状刷满。刷齐16张地图碎片之后就可以去修罗物品界拿最强装备去了，修罗物品界的敌人能力提升得相当多，光靠猫猫是搞不定的，还是堆人塔尽快往下钻比较安全。拿到最强装备后就可以回原

■5.进入最强武器的物品界，每个BOSS都打两遍，最好在前40层就把三次提高武器攻击成长率的议案给通过了。可以通过S/L大法刷不可思议小屋，没有遇到占卜师或者魔物的话用传送门退出来，然后进入另外任意物品的物品界，下三层会遇到不可思议小屋，接着再进想刷的物品的物品界就会再次出现不可思议小屋。最后一定要将武器的级数升至200，这样一个真·最强装备的外壳就诞生了，为什么说只是个外壳呢，武器上还有8个空格能用来镶加属性的屋呢。理论上可以镶一堆60000多的能力屋，不过这显然不太现实，把有的都镶了就行，记着留一个空格镶"XXX大好き屋"。"XXX大好き屋"是同一件物品装备一定回合（大概是100回合）后会出现在装备上的，每个角色的大好き屋都有不同效果，每一点提升角色的特殊属性1%～2%，如魔王ラハール每一点大好き屋可以提高对魔物伤害1%，大好き屋最高可达到25，提高的伤害也相当可观。

接下来就可以开始流程了，通关自然不必说，首先可以在ダロス大河－深紅の泷つぼ捉几只LV9999的猫猫备用。有了LV9999的猫，初期物品界就不成问题了，刷1900的"武器上达屋"，300来的物品界刷成LV200了，要是还觉得打不过可以先刷件次强武器用用。在这期间可以适当的角色转生，武器熟练度练到255，技熟练度后期成长很慢，练到70就差不多了。练好了武器可以再练三件饰品，最强的自然是魔界ウォーズ，练满攻击力可以轻松突破十万。全身装备的PARITY相同时还会提供大幅的能力加成，装备的PARITY数值可以用"レアリティ屋"来改变，PARITY会增加装备上"レアリティ屋"一样的数值。刷完一身装备此时攻击力应该轻松过千万了。做几个僧侣把自己的攻击加到两倍，此时游戏中已经没有能顶的住玩家一招的BOSS了。

这个过程说起来很短，其实不满100小时是不可能实现的。光要遇全16种界贼就需要考验玩家的人品，刷200级武器SL的次数会过百次。虽然理论上有伤害的极限，但所用的时间也会成倍增长，估计会超过400小时。

《魔界战记2》的最高伤害也就停留亿级了，不过令人惊喜的是在《魔界战记3》的预告片中已经可以看见伤害后面加了"亿"这个计量单位，如此来说《魔界战记3》的最高伤害应该能达到兆了(笔者没玩过3代)，我们的口号就是"没有最BT，只有更BT"。

Simple特典 创意十足的萌作！《SIMPLE2000 Vol.59 跟宇宙人交流》



本作是一款创意非常有趣的游戏，玩家要在游戏中扮演一名研究所的所长，研究所建造在地下约数百公里深处，其目的就是对捕获的外星人进行各种生态上的研究。通过对宇宙人饮食习惯、智能、技能等方面进行测试，从而解读该宇宙人使用的语言、目的和思想。

是宇宙人大举侵略？还是只有宇宙人才知道的史前灾难？一切都通过这些研究揭晓出来，该研究所确实为有效控制各种危机事态发展起到了重要作用，但是在这个研究所中，仍然充溢着大量无辜的、爱好和平的、可爱的、甚至懵懂不知的宇宙人们。



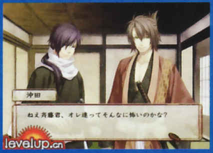
▲采集外星人的血液样本……看着这么可爱的小生物，真的难以下手啊……

PS2瞩目速报

★Compile Heart公司日前发表PS2新作《魔人侦探食脑奈罗 开战啦！ 犯人集合！》（魔人探偵脳噛ネウロ バトルだヨ！ 犯人集合！），这是一款以日本动漫作品《魔人侦探食脑奈罗》为题材改编的文字冒险游戏，预定于2008年内发售。游戏中玩家将扮演奈罗以及其同伴弥子，作为侦探来解决各种棘手的案件。



★《鬼武者》电影版的制作组发布公开信表示《鬼武者》电影的拍摄工作将会无限期延后。本来决定在今年6月正式在中国开拍的本片突然延期。首要原因是电影的制片人Samuel Hadida手中的一部电影正在由《断背山》的男主演Heath Ledger主演，但是随着Heath Ledger自杀，整个剧组面临一片混乱。无法顺利开始《鬼武者》。而且电影的开拍延后导致主演金城武的电影档期也安排不开，所以整个计划也就需要进行重新调整，目前开拍的时间还没有决定。根据报道，目前电影的剧本、分镜头脚本、3D制作组等前期工作已经全部到位。除金城武主演外还会有《硫磺岛来信》的日本演员二宫和也以及热门美剧《Lost》中Claire的扮演者Emilie de Ravin参与。



★Idea Factory公司发表PS2女性向恋爱游戏《薄樱鬼 新选组奇谭》，预定于2008年9月发售。本作的故事发生在幕末动乱时期的日本，玩家将扮演父亲神秘失踪的女主人公雪村千鹤，为了找寻父亲的下落而来到京都并加入新选组，此后发生了一连串离奇事件……

★《星球大战 原力释放》原定于2007年11月上市，随后被推迟到了2008年第二季度，现在LucasArts又宣布这款游戏将在今年的9月才能发售。在本作中，玩家将会扮演达斯·维达的神秘弟子，游戏时间设定在电影第三部《西斯的复仇》和第四部《新希望》之间，玩家扮演的这名神秘的弟子将会为达斯·维达在全世界追杀绝地武士，这将会"发展出星战世界中的新故事"。LucasArts表示这款游戏是"很有野心的一款作品。"

近期推荐新作 近期的PS2游戏主要以文字冒险与模拟育成为主，仅推荐给熟悉日文的玩家。4月10号的《校园争夺战》是一款以校园为背景的游戏，玩家要在八个角色中自由选择一名角色，培养他在一年中成长起来，最终通过选举成为学校的学生会长；24日发售的《高贵之花》则是背景为中世纪、带有些许悬疑色彩的女性向恋爱游戏。





栏目主持 火云

最前端游戏文化资讯，最炫丽数码娱乐生活
为您带来您所想知道的关于PS3的一切



我们本期专页中加入了半月中相关PS3的事件汇总，不列不知道，这一列才发现半个月来PS3上还真的发生了不少事情。这其中最受人关注的恐怕就是与Home相关的了，如果实体成就系统将来能够实现，那么它必然将成为玩家在Home上炫耀的资本。但是，PS3的存档大部分都是可以随意拷贝的，这样一来是不是只要把一分完美存档拷进自己的PS3硬盘中，就可以立刻拥有大量的实体成就呢？还是Home推出后，PS3的系统更新会限制玩家拷贝存档呢？于是我看到有的玩家开始四处搜寻完美存档，先下手为强，好样的！

近期关注 HOTSPOT

六轴即将退出历史
Dual Shock3对应游戏logo公布

DUALSHOCK®3
COMPATIBLE

Dual Shock3手柄即将在美国正式上市，SCEA便公布了25款游戏将会支持这款振动六轴手柄。很快SCEA将会开辟专门的网站来做宣传，同时SCEA还公布了以后游戏上标示支持振动功能的LOGO。同时索尼方面表示，随着普通的六轴手柄的存货在市场上销售完，DS3手柄将全面接管普通六轴手柄的市场。



25款支持振动功能的游戏

公司名	游戏名
SCEA	《一级方程式赛车 冠军版(Formula One Championship Edition)》
SCEA	《摩托风暴(MotorStorm)》
SCEA	《痛苦(PAIN)》
SCEA	《高速保龄球(High Velocity Bowling)》
SCEA	《美国职棒大联盟08(MLB 08：The Show)》
SCEA	《未知海域 德雷克的宝藏(Uncharted：Drake's Fortune)》
SCEA	《抵抗 灭绝人类(Resistance：Fall of Man)》
SCEA	《瑞奇与叮当 未来毁灭器(Ratchet & Clank Future：Tools of Destruction)》
SCEA	《高山滑雪(Go！Sports Ski)》
SCEA	《先祖之魂 失落的传承(Folklore)》
SCEA	《天剑(Heavenly Sword)》
SCEA	《战鹰(Warhawk)》
SCEA	《超级星团HD(Super Stardust HD)》
SCEA	《Snakeball》
SCEA	《Toy Home》
SCEA	《PSOne Emulation》
SCEA	《孵鸡大作战(Piyotama)》
SCEA	《像素垃圾 怪物(PixelJunk Monsters)》
SCEA	《Blast Factor》
SEGA	《死刑犯2 充血(Condemned 2：Bloodshot)》
Ubisoft	《迷失 穿越多莫斯(Lost：Via Domus)》
Ubisoft	《彩虹六号 维加斯2(Tom Clancy's Rainbow Six Vegas 2》
EA	《火爆狂飙 天堂(Burnout Paradise)》
Koei	《真·三国无双5(Dynasty Warriors 6)》
Capcom	《鬼泣4(Devil May Cry 4)》
Atari	《龙珠Z 界限突破(Dragon Ball Z Burst Limit)》
Disney	《恐龙猎人(Turok)》

编辑视点

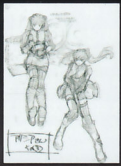
果不出其然，随着振动手柄在北美的上市，加入振动大军的游戏逐渐开始多了起来。看来等到现有的六轴手柄清仓的差不多之时，新版的PS3就要捆绑振动手柄上市了。买了捆绑普通六轴手柄主机的玩家也别懊恼，起码咱们早玩了那么长时间呢，你说是吧？

神机大事记 InfoStation

■3月26日《战场的女武神》漫画化 5月连载开始

SEGA本日3月26日宣布，预定于2008年4月24日发售的PS3新作《战场的女武神》的漫画作品将于5月26日起在月刊漫画杂志《コンプエース》上开始连载。《战场的女武神》漫画版的作者是《寒蝉鸣泣之时 鬼曝篇》、《寒蝉鸣泣之时 怪现坏篇》的作者鬼头えん。

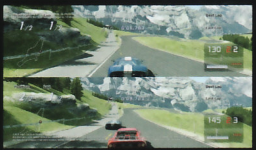




■3月29日 34种新车追加!《GT赛车5 序章版》免费升级开始

SCEJ公司宣布，PS3竞速游戏《GT赛车5 序章版》的免费升级于3月28日起正式开始。升级通过网络进行，玩家只需要将PS3主机连接网络并启动《GT赛车5 序章版》游戏升级将自动进行。升级所需硬盘空容量为1.54GB以上，升级后游戏名称变更为《GT赛车5 序章版 Spec II》。升级将新增加包括法拉利F2007在内的34种车体以及全新赛道，还有新模式等其他诸多新要素。

●横插两句：《GT5P》的这次更新可谓是厚道之极，不仅追加了新的赛道，新的赛车，而且还追加了双打模式。F2007对于赛车迷们的吸引力非同一般，就连刚发售时玩家抱怨的赛车调整也追加了进来。赛车游戏的顶峰之作果然专业，难怪即使是"序章版"都买得如此之好。就在升级后不久，就传出了今年还要在更新中加入车损系统。难道最后等到正式版发售后，本作只要再交一小部分钱就能升级为正式版吗？照此势头来看也不是没有可能。



■3月31日 索尼从PS初代就曾经测试网络社区计划

索尼娱乐的前总裁Chris Deering近日向媒体透露出惊人的消息，索尼公司早在1997年初代PS主机时就已经在考虑建立在线的网络社区了。Deering在接受媒体采访时被问到他认为在索尼时遇到的最大的挑战是什么，他回答道："是让索尼相信PlayStation可以成为一个在线社区。"

Deering表示："在1997年PS初代时期，我们就在欧洲进行了秘密的测试。当时我们做了一台称为Net-Station的特别的东西把PC和电视相连接。测试时组建了一个以文本聊天为基础的社区群。那个计划的代号叫做'Moccasin 5'。当时它覆盖了欧洲的主要国家，有不少参与者，也包括从美国来的。"他还透露，2002年时索尼曾经计划在PS2上引入一个TV频道。

■4月1日 PSN全新改版！新界面正式公开

以下是索尼官方公布的消息："今年4月，Playstation Store，Playstation Network在线商店将迎来全新的面貌和使用体验。此举是对所有PAL制地区数以百万记PS3用户普遍要求的积极响应……新设计

神机的由来

各位看到上方的"神机大事记"后一定会对"神机"这个词感到疑惑，其实这个词最初是网络上拿来讽刺PS3在发售初期浮夸的宣传作风。后来PS3玩家觉得这个词用来形容PS3的功能强大再合适不过，所以慢慢地就便成了PS3的代名词。

多罗电视台

微软官方回应
《虚幻竞技场Ⅲ》士官长MOD

上期我们在专页下方的Tips中提到了有人放出《虚幻竞技场Ⅲ》士官长和马库斯等X360游戏人物的MOD（现在又传出了萨姆斯的MOD）。前不久微软的律师关于此时做出了回应，他对此事表示理解："实际上没有什么针对用户自创内容的规条，人们一心只想着游戏引擎所生成的影像，为了达此目的他们可能会使用多种MOD，这只是其中之一罢了。开发者没有借助MOD来赢利，他们也没有利用微软知识产权来发财，他们



对士官长有爱并愿意与另一平台的玩家分享……"另外，Epic面向PC及PS3平台发布了160M大小的免费地图包，内含三幅地图：Morbias、Facing Worlds、Searchlight，PC用户可在Filefront下载，PS3用户则需登录至PSN下载。

3D鼠标SpaceNavigator
可在PS3主机上使用

美国Logitech公司的子公司3D Connexion公司日前发表，该公司所制造的3D鼠标"SpaceNavigator"适用于PS3主机。该鼠标与普通的平面鼠标相比，可以实现上下、旋转等立体的操作，可对应"Google Earth"以及设计、3D制图软件等使用。"SpaceNavigator"3D鼠标有面向企业的SpaceNavigator SE 和面向个人用户的SpaceNavigator PE两种版本，售价分别在20790日元和10000日元左右。使用与PS3主机的SpaceNavigator 3D鼠标可以实现PS3游戏以及XMB、网络浏览器的操作，使用需要PS3主机系统版本达到最新的2.20。



PSN更新 Meet2Weeks

第一周 本周PlayStation Store美服依然有降价促销活动推出，PSN联机对战专用游戏《战鹰》本周只售29.99美元，另类迷你游戏《浮游世界》限期内售价调整为8.99美元。另外，PSP玩家们可以下载到《R-Type 战略版》的免费试玩版。本周PSN美服新增游戏追加内容的数量可谓达到历史最高记录，不过遗憾的是这其中的42项都是《卡拉OK革命 美国偶像》的追加曲目。

PSP完整版游戏
浮游世界／flOw
内容：《浮游世界》完整版加扩展包
价格：8.99美元

BD电影及电视节目预告片（免费）
《永不止步　戴维·寇克斯传（Walk Hard：The Dewey Cox Story）》
索尼家庭娱乐频道2007年秋季卫星电视

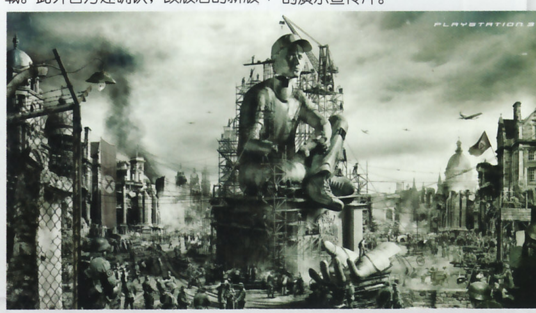
试玩版游戏
R-Type 司令官／R-Type Command
内容：《R-Type 战略版》体验版
价格：免费

游戏宣传片（免费）
《GT赛车5 序章版》
《战鹰》v1.3版升级包演示
《横行霸道Ⅳ》
《战神 奥林匹斯之链》电视广告
《完美机车》CG及实际游戏影像

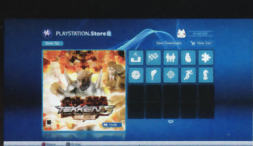
游戏追加内容
《恐龙猎人》多人联机地图包（4.99美元）
《决胜维加斯 扑克版》拓展包（免费）
《虚幻竞技场Ⅲ》地图包（免费）
《摇滚乐队》捆绑包（9.99美元）
《卡拉OK革命 美国偶像》（1.50美元／首 共42首）

PS3壁纸及主题（免费）
《审判之眼》
《潜龙谍影4 爱国者之枪》

第二周 本周PlayStation Store北美和欧洲服务器暂停更新，但依然继续对外开放，原先发布的内容也会继续提供下载。此外官方还确认，改版后的新版Store不支持搜索功能。与上周一样，本周PlayStation Network专用联机游戏《战鹰》依然打折10美元销售，目前的下载费用为29.99美元。Store业务高级经理Grace Chen向玩家们保证，下周官方将会放出改版后的演示宣传片。



方案将提供大幅完善的导航系统、一目了然的清晰分类和更具活力的全新用户界面。新版上线之前，Playstation Store例行下载更新将暂停2周以对系统进行相应调整，但用户可以在4月中旬提供的特别下载服务中集中下载之前错过的内容。从现在起到Playstation Store新版上线之前将不再有每周下载更新，但用户依然可以从列表中下载之前发布的各种内容，如《战鹰》和《GT赛车5 序章版》等。Playstation Store改版将不会影响到PS3用户之前注册的Playstation Network帐号或虚拟钱包系统。"



●横插两句：4月1日，你可别以为这是愚人节的玩笑。人家官方都放出了改版后的截图了，由不得你我不信。不过欧服PSN的界面向来就和其他服务器大相径庭，此次更新之后，不知道其他服务器会不会立刻跟进。从Home即将推出的大趋势下来看，PSN的改版在所难免，一切都只是时间问题。

■4月1日 《天使之恋Online》宣布延期

Q Entertainzment 公司日前宣布，MMORPG《天使之恋Online》的PS3版运营开始时间延期至2008年夏季。《天使之恋Online》是中国台湾的UserJoy Technology公司开发，由 Q Entertainzment 公司负责日本地区运营服务的网络角色扮演游戏。PS3版《天使之恋Online》游戏将免费提供下载，而且是基本游戏免费的道具收费体制游戏，PS3版游戏的服务器与PC版相同，因此PS3版玩家将与PC版玩家在相同世界中冒险。

■4月2日 《终结之战》PS3版将运用6轴感应功能

近日，《终结战争》的制作人Guillaume Brunier对媒体表示，《终结战争》的PS3版本可不是从X360版移植的垃圾版本，玩家可以放心。"《终结战争》的PS3版将会提供和X360版一样的特性，包括语音控制和4对4的游戏。同样会有高质量的在线战役。"他还透露PS3版本的游戏将会很好的对应6轴手柄的动作控制。而游戏的两个版本将会在同时上市。制作人在采访中还说，尽管两个版本是由两个小组分别负责的，但核心的制作人员是一致的。

■4月4日 PS3新竞速游戏控制器6月发售

周边生产商罗技公司日前发表PS3主机专用新竞速游戏控制器——Logicool Driving Force GT，预定于2008年6月12日发售，售价17800日元。本控制器是罗技公司与"《GT赛车》系列"开发公司PHOLYPHONY DIGITAL经过两年的合作开发推出的产品，该产品采用力回馈技能，游戏中车体在颠簸路面上行驶的震动感将真实的传达至玩家手中。



机车风暴 完全版 PSCE公司宣布，今年下半年将推出《机车风暴 完全版》，这次完全版将收录游戏推出后更新的全部下载内容。

Wii世代 Wii GENERATION



解读异质主机的方方面面 感受独特的家庭娱乐生活



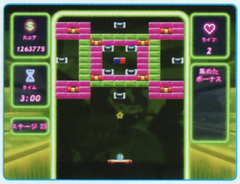
新的变砖杀手又出现了，不过好在这次造成的灾情并不严重，这款变砖游戏就是最近发售的动作冒险游戏《暗夜杀机》，游戏会导致日版 Wii 半砖，在玩之前提醒大家一定要先使用软件去掉升级包。至于游戏本身的素质还是不错的，而且可以双人一起游戏，喜欢恐怖游戏的玩家不妨考虑一下拖朋友一起下水（-_-）。



虽然游戏的画面无法达到 PS3 和 X360 那样的高清级别，但《空中杀手》这款近期公开的新作已经彻底把我心带走了。套用一句现在编辑部流行语，在官网上看了游戏演示画面之后，我整个人都空中杀手了！

Wii 天堂之声

3月26日 ●Gameloft 公司发表 WiiWare 新作《砖块破坏者 豪华版》，并将于 4 月开始提供付费下载，下载费用为 800 点 Wii 点数。在这之前，游戏已经推出过对应多个平台的版本，并且已经拥有超过 800 万份的累计销量。



3月27日 ●2K Games 放出了《上旋高手 3》的试玩版，与以往作品不同，这款登陆多个平台的游戏将着重在游戏的玩法细节上下大工夫。玩家可以在对应 Wii 的版本中获得十分逼真的网球运动体验。

3月28日 ●NBGI 宣布，制作在 Wii 平台上的"《传说》系列"新作——《仙乐传说 兰塔特斯科的骑士》将于今年 6 月 26 日发售。据悉，这款游戏的故事内容将会是发生在前作的三年之后。

3月29日 ●THQ 公司正式公布了旗下的人气摔跤题材游戏《美国职业摔跤联盟》的最新作，新作预定于今年秋季上市，并且有对应 Wii 的版本。

4月1日 ●THQ 公司放出了该公司出品的另类音乐游戏《乐队战争》的最新游戏画面。

●育碧公司向外界公开了一款写实风格的赛车游戏《救援英雄》，游戏的基本玩法比较类似《疯狂出租车》。

●《鬼屋魔影》最新作正式公布，游戏预计将于今年 5 月上市。

4月3日 ●刚刚公布《砖块破坏者 豪华版》的 Gameloft 公司再次公开了三款通过 WiiWare 付费下载的新游戏，它们是《TV Show 之王》、《午夜撞球》以及《午夜保龄球》。其中，《TV Show 之王》是一款原创的问答类游戏，而后两者则是曾经在手机平台上推出并获得好评的旧作移植版。

●MMV 公司放出了《国王物语》的最新游戏画面。这款游戏是由 MMV、Town Factory 以及 CING 三家公司联手打造的 Wii 平台独占角色扮演游戏。新作将于今年夏季发售。

4月4日 ●来自世嘉公司的官方消息，一款名为《索尼克 释放》的系列新作正在处于开发阶段。而在这之前，关于该作的传闻就已经存在。根据世嘉公布的资料来看，在这款新作将会融合 2D 横板卷轴与 3D 第三人称视点，游戏的操作也将有所突破。





●来自世嘉的消息，由世嘉与 Chunsoft 合作开发的 Wii 平台游戏《不可思议的迷宫 风来之西林 3》将会于今年 6 月 5 日发售。作为系列的最新作品，游戏将在画面与操作系统上进行大幅度改革，耐玩度也会大幅增加。

●JoWood Productions 公司发表了他们的新作《萨姆 & 马克斯》。

●Hydravision 公司宣布，为了让游戏能够有更好的实际表现，刚刚公布的《鬼屋魔影》新作发售日将会向后推迟一个月。

4月5日 ●皮克斯公司今年的动画大作《机器人总动员》(Wall-E) 将于电影上映期间推出同名游戏。

《马里奥赛车Wii》售前前瞻 Wii 特别报道



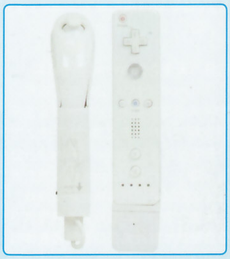
作为今年春季的一款重量级作品，《马里奥赛车 Wii》凭借丰富多彩的游戏内容以及全新的操作方式，一直吸引着玩家们的目光。发售日的日益临近和玩家的期待也促使任天堂官方在官方网站上开辟了特别的版面进行连续性的专题报道。玩家可以看到诸如游戏的操作方式讲解和游戏内容简介等有关游戏内容的报道更新。对于任天堂来说无疑是希望这款被给予厚望的游戏能够像《大乱斗 X》和《马里奥银河》那样大卖特卖。而对于玩家来说，能够在玩到这款新作之前对游戏进行整体上的了解，这自然是十分必要的。就在几天前，任天堂官方网站上刊登了一篇关于任天堂总裁岩田聪与游戏开发人员对话的访谈记录，访谈的主题是大家比较关心的话题——随同游戏一同上市的控制器框体 Wii 方向盘。访谈中特别强调了这款对应新作的游戏控制器框体的设计修改全过程。

在之前的杂志中，我们曾经提到过这款配合游戏使用的游戏控制器框体，但相比内容丰富多彩的游戏本身，对控制器框体的介绍所着笔墨要少上许多。而这篇官方访谈中所述内容则意在告诉广大玩家，这款看上去仅仅是为了让玩家获得最佳舒适度的周边其实并不简单，它的设计不仅经历了外观的变化，就连遥控器的安装位置以及材料的应用也几经修改。总之，随游戏一同购买了这款控制器外设的玩家绝对不会后悔。当然，这也是我们所希望的，毕竟用双手握着一根手感不佳的塑料棒的感觉是很差的，更何况要用这根塑料棒来模拟方向盘。



Wii 八卦箩筐 无线双节棍 不进反退的创造？

自从 Wii 问世以来，关于这台异质主机的 DIY 就从来没有停止过，现在大家看到的这款无线双节棍遥控器便是最新的设计。遥控器和双节棍手柄两部分之间不再需要那根尾巴一样的连接线了，而是通过独立的无线信号收发装置实现连接。在双节棍手柄一端还特意延长出一段手柄，用于安装为无线信号收发设备供电的电池。这样的设计也让本来就有着"鸡腿"之称的双节棍手柄在外形上更像一只鸡腿了。不过，这个设计看上去很美，但仔细一琢磨就会发现问题，由于没有了腕带，游戏过程中手柄意外甩脱的可能性大大增加了。难道当年的惨痛教训这么快就被人忘记了吗？唉，好了伤疤忘了痛！



Wii 游戏销量榜 《Wii Fit》的力量简直是太不可思议了，发售至今已四个月有余，却依然排在 Wii 游戏日本销量榜的首位，而作为年初大作的《任天堂全明星大乱斗 X》只能屈居亚军。看来打破这个局面的重任只能期待《马里奥赛车 Wii》了。

WiiWare 热线



3月25日，任天堂旨在开拓新游戏模式的WiiWare如期开通了，首批提供的付费下载游戏共有九款，它们的出现让众多Wii玩家有了更多的选择。现在，我们就来向大家介绍一下这九款首发付费下载游戏的基本内容，如果您打算购买其中的某款游戏却举棋不定，那么就请看过来吧，我们将在这里为您进行详细的介绍。

轻松乒乓球



开发商	Arc System Works
游戏类型	体育
所需点数	500
游戏人数	1～2人

这是一款风格清新的乒乓球游戏。游戏的玩法十分简单，游戏时，玩家需要像真正的乒乓球运动那样挥动手中的Wii遥控器，并且同样可以采用自己的习惯采用直板或横板的握姿。游戏的拟真度很高，当击打到球的那一瞬间，Wii遥控器还会发出相应的振动，振动的强弱也会随着接球力度的大小而发生变化。



口袋妖怪牧场



开发商	Pokemon
游戏类型	桌面
所需点数	1000
游戏人数	1人

这款通过WiiWare付费下载的口袋妖怪题材游戏具有以往系列作品中最为与众不同的特点，那就是允许玩家最多同时饲养1000只各种类型的口袋妖怪。玩家可以把在NDS版《口袋妖怪钻石·珍珠》中获得的妖怪传入Wii主机，通过两台主机之间的联动，游戏的乐趣会大大增加，收集和饲养过程中的成就感是不言而喻的。此外，玩家还可以让自己创造的Mii形象与饲养的口袋妖怪一起玩耍，从而提高好感度，甚至还可以让口袋妖怪们排成各种队形拍照。



小国王与约束之国 FFCC



开发商	Square Enix
游戏类型	角色扮演
所需点数	1500
游戏人数	1人

作为WiiWare首发游戏中最引人注目的一款，《小国王与约束之国》是曾经在NGC和DS上推出作品的《最终幻想 水晶编年史》的系列最新作品。游戏的故事背景发生在NGC版内容之后，讲述了一名国王通过学习水晶之力，并利用自己习得的这种神秘力量复兴自己国家的经历。



文字解谜大辞典Wii



开发商	Arc System Works
游戏类型	体育
所需点数	500
游戏人数	1～2人

这款通过WiiWare付费下载的游戏属于系列的最新作。相比之前的NDS版本，这款游戏中所收录的词汇量由10万余条增加至13万余条，许多新近的流行语和专业术语都囊括其中。游戏秉承系列一贯的风格，相当耐玩，单人模式中拥有200个关卡，对战模式也有50个关卡。游戏的对战模式设计得十分丰富细腻，玩家不仅可以进行双人对战或与电脑对战，更可以通过Wi-Fi接入互联网进行在线对战。



LONPOS



开发商	Genki
游戏类型	益智
所需点数	1000
游戏人数	1～4人

《LONPOS》是一款最早诞生在台湾的益智类游戏，游戏的基本玩法是让玩家想方设法将各种拥有不同形状的拼接块通过巧妙的排列方式安放在一个盒子内。拼接块的形状可以千变万化，游戏的难度也自然是变化丰富。在这款游戏中，玩家不仅需要想尽办法将拼接块如数放好，还要保证在限定的时间内大成目标，多人竞赛更能体现出游戏的趣味性。



马里奥医生＆细菌扑灭



开发商	Nintendo
游戏类型	桌面
所需点数	1000
游戏人数	1～4人

这款游戏将当年FC平台的经典之作《马里奥医生》进行了重新包装，并令其得到大幅度进化。游戏分为传统的《马里奥医生》部分以及新的《细菌扑灭》部分。游戏的规则仍然是需要将同种颜色的细菌配对消去，而作为消灭对象的细菌也仍然是当年FC时代的红黄蓝三种。在两个部分中，《马里奥医生》相对比较传统，依然支持单人或双人进行游戏。而新的《细菌扑灭》则最多支持四人进行游戏，场面相当热闹。



欢笑栅栏 动物恐慌



开发商	Konami
游戏类型	益智
所需点数	1000
游戏人数	1～4人

游戏的场景风格虽然在第一眼看上去只是个牧场，但这并不意味着游戏的形式与《牧场物语》有任何联系。这款游戏所围绕的主题在于栅栏，牧场上拥有各种各样的动物，但由于没有栅栏的分割而显得凌乱不堪。为了便于管理，玩家需要动手制作栅栏将不同种类的动物分开来饲养。游戏中的动物拥有不同的脾气秉性，某些动物可以彼此挨得很近，有些则是水火不容，只有掌握了动物们的习性，才能更好地加以管理。需要说明的是，游戏中的动物不会自觉地走进建好的栅栏中，玩家必须用饲料来引诱它们才行。



星际战士R



开发商	Hudson
游戏类型	设计
所需点数	800
游戏人数	1人

这款游戏是当年拥有超高人气的《星际战士》的最新作品，游戏依然如当年那样充满了爽快感。游戏中拥有2分钟模式、5分钟模式以及连射模式三种全新的玩法。在2分钟模式和5分钟模式里，玩家需要接受限时的极限挑战，这两种模式还对应Wi-Fi网络连接，允许进行在线竞技。连射模式则是着重强调让玩家提高射击的速度。游戏不仅对应Wii的遥控器和双节棍手柄，还允许玩家通过经典手柄来进行操作。总之，这款游戏是一款意在让人享受爽快射击乐趣的作品。



天使的纸牌



开发商	G-mode
游戏类型	桌面
所需点数	500
游戏人数	1人

这是一款别具一格的三合一纸牌游戏，游戏拥有比其他同类作品更为华丽的游戏画面，是G-mode所开发的手机游戏的WiiWare版。本作中共包括三款纸牌小游戏，规则均是以扑克接龙为主要游戏形式。



醒目！除双频良方降临 之前由运行美版《银河战士PRIME 3 堕落》而引起的日版Wii主机出现双频道现象，现在已经可以根治。继不久前在网络上流传的不稳定修正程序之后，可以安全运行的2.0版也于近日正式发布。有兴趣的玩家可以到http://www.levelup.cn/news/NewsDetails/2008-4-6/27811.shtml去学习参考。

360全方位

栏目主持 地狱伞兵

360°搜罗半月间次世代先锋最新动向
为您全方位了解X360铺平畅通之路



从本期开始的“360 全方位”又有了一定的变化，除了刚刚加入的新栏目“360 玩家秀”以外，其他的老版块都做了一点点调整，不知这样的变化会给您带来什么感觉呢？另外，最近铺天盖地的《横行霸道Ⅳ》的消息，感觉它已经来到我们身边一样。在这几天看了各种渠道得来的消息后，伞兵我也是越发期待这部游戏了，而且估计到时候编辑部里会有不少人选择购买限定版吧。用多哥的话说就是“拎着一个银行抢劫专用包的感觉肯定很爽。”我也是这样认为的，另外我还很关心会不会送一个头套，哈哈。

编辑360日记

因为有爱!

记得很长一段时间，在很多游戏中，特别是一些网络游戏中加入了“防沉迷系统”。就是为了防止玩家过度沉迷于游戏，而在游戏超过一段时间后在经验值或者虚拟钱币上有一定的折扣或者干脆零收入。但是上有政策下有对策，网友们总会想出各种办法来对付这些系统，能让自己毫无顾及地在游戏中驰骋。为什么会想到这点？因为最近一段时间里，编辑部里成片的人都沉迷了。

前段时间就不断有人在嚷嚷“我们马上就要投入‘大型 3D 网游’的怀抱了！”。这里可不是指让暴雪躺进钞票堆的 WOW，而是让编辑部中的猎手们魂牵梦绕的《怪物猎人 携带版 2nd G》。“大型 3D 网游”只是一个戏称，因为都是要联机的时候多人一起玩才会有更多的乐趣。然而这也就产生了刚才我说到的那个问题——沉迷。起初我一直觉得他们玩得太夸张了，只要是该作的玩家，现在不管是什么时候，只要一有空就捧着 PSP 沉浸在“屠龙”的乐趣中。每天我回到宿舍的时候，同样喊杀声震天，几个室友全都是猎手，现在一回到家里就凑到一堆开始“乒乒乓乓”地杀将起来。

沉迷啊沉迷，这是我一开始的感觉，何必呢？至于么……玩个游戏而已，不用这样吧。我刚把自己的这种想法发表出来，各位猎人帮的成员就说开了：“忘了你当初连宿舍都不回，就为了在单位用大电视玩《光环 3》么？你不照样沉迷？”“你小子这两天还不是每天玩《装甲核心》玩到半夜？”“前几天《维加斯 2》刚到的时候你不是一有空就往游戏室里钻？”几句话一说，我没声了，貌似自己也沉迷了。

其实自己意识到沉迷不沉迷是一回事，有这种现象的出现不是因为别的原因，这个原因，世界上管那种东西叫做“爱”！非常简单，但是却非常有力的一个理由——因为有爱！只要对一款游戏有着特殊的情感，或者这款游戏能够满足个人特别的喜好，爱也就随之诞生了。但是就算爱再大还是要提醒各位玩家一声：适度游戏益脑，过度游戏伤身；合理安排时间，享受健康生活。有个健康的身体才能更好地体验游戏的乐趣，这才是最重要的啊！

[文：地狱伞兵]

360大事记

《战争机器2》将会有新视频公开

在今年 2 月的 GDC 展会上，微软终于公布期待以久的史诗 FPS 游戏《战争机器 2(Gears of War 2)》，并且公布了一段宣传视频。不过此段视频并非实际游戏视频。而即将在 4 月 18 日在美国举行的 New York Comic Con 08 漫画展会中，《战争机器 2》将公布一段新视频。本作由 Epic Game 开发并且依然为 X360 独占游戏。



国外媒体记者提前通关《横行霸道Ⅳ》

来自 Xbox World 360 的编辑已经在外界不知情的状况下悄悄地通关了万众瞩目的《横行霸道Ⅳ》。近日他在和同行们分享试玩心得的时候给予了该作高度评价，并且透露了一点点关于联机对战的信息。据他透露这一作会给玩家的感觉带来巨大的变化，并且比他在试玩之前预想的要多得多。

《横行霸道Ⅳ》被英国评级机构定为18禁游戏

BBFC（英国电影分级组）最近公开了对《横行霸道Ⅳ》的分级评审细节。尽管现在 BBFC 已经从网站上删除了这份声明，但已经有网友做了保存。文件中写道，《横行霸道Ⅳ》“在多个场景涉及性有关内容，包括明显的性行为的暗示。”以及“游戏中包括有性影射的舞蹈和描写，但没有裸露的表现。”最终 BBFC 审定这款游戏适合 18 岁以及 18 岁以上的人士购买。

《忍者龙剑传2》女主角公开



《忍者龙剑传 2》有一个玩家们一直关心的问题，那就是这一作的女主角是谁。现在 Team Ninja 为我们揭晓了答案，隼龙的新一代波霸女搭档终于在官方的最新预告片中闪亮登场。这位新的女主角名叫索尼娅（Sonia），据介绍是中央情报局的一名特工。索尼娅将在游戏中与隼龙演出不少对手戏，但能否在游戏中操作她现在还不得而知。

微软再次表态不关心光碟存储格式

X360 业务英国总裁 Neil Thompson 日前在接受英国卫报记者采访时面对存储格式的问题再次给出了立场鲜明的回答：“我们生存所依靠的根基，是未来娱乐内容的新载体在线数字下载。我可以自信地说我们做出了正确的选择。”并且他强调这个发展方向是 X360 推出的时候就已经定下来的了。

Xbox360版《WE2008》补丁进度爆料

EPT 小组汉化的 X360 版实况足球，虽然公开宣布放出时间未定，但据我们了解，实际上内部版本完成度已经很高了，汉化、真实队徽、真实球衣、真实草皮已经完成，目前正制作真实助威和全新真实转会，但目前仍未确定最终补丁放出时间。

360卖场

近期部分LIVE下载资料

微软于 4 月 5 日通过 Xbox LIVE 放出了备受关注的《使命召唤 4》新联机地图包，购买了本作年度游戏版的玩家可以使用随游戏附赠的认证码免费下载。另外，日本地区的用户现在可以下载到 X360 版《装甲核心 for Answer》的试玩。

游戏追加内容

《使命召唤 4》联机地图包 /Call of Duty 4: Variety Map Pack
内　容：Creek、Broadcast、Chinatown、Killhouse，4 张新联机地图
价格：800 Microsoft Points
容量：444.46 MB
发售日：2008 年 4 月 5 日
对应地区：全部

Xbox LIVE Arcade 新作下载

钻地小子 Online|Mr.DRILLER Online
内容：根据 Namco 知名电视游戏系列改编的 XBLA 游戏，支持单机、本地 2 人和 LIVE 在线 2–8 人同时游戏，支持高清画面显示。
价格：800 Microsoft Points
发售日：2008 年 4 月 3 日
对应地区：全部

高清宣传片

鬼屋魔影 /Alone In The Dark
内容：《鬼屋魔影》CGI 宣传片
价格：免费　对应地区：全部

彩虹六号：维加斯 2/ Rainbow Six Vegas 2
内容：《彩虹六号：维加斯 2》官方发售宣传片（HD）
价格：免费　对应地区：全部

卖场视频

CP3TV.com
内容：男性时尚杂志 Men's Vogue 摄影秀（HD）
价格：免费
对应地区：全部

玩家头像

美国职棒大联盟 /Major League Gaming
内容：MLG/Got Frag 头像包
价格：90 Microsoft Points
对应地区：全部（加拿大地区除外）

试玩版游戏

装甲核心 for Answer/Armored Core for Answer
内容：《装甲核心 for Answer》体验版
价格：免费　　容量：445.51 MB
发售日：2008 年 4 月 4 日　对应地区：日本、韩国



《光环3》新地图

前段时间经过了大肆宣传的《光环 3》新对战地图并没有一个个放出，而是一口气在 LIVE 上提供下载。各位《光环 3》的 FANS 们可千万不要错过了，这次的新地图可是有很多惊喜的哦！

360拍案 让人羡慕的编辑



相信之前的新闻让不少玩家有种垂涎欲滴的感觉吧，来自Xbox World 360的编辑已经在外界不知情的状况下悄悄地通关了万众瞩目的《横行霸道Ⅳ》。在享受到这样的特殊待遇之后，他通过GamesRadar的同行与玩家们分享了自己的游戏感受。这个有幸第一个体验本作的编辑和他的一位同事被关进了小黑屋里，尽管身处环境“恶劣”，但是能够使用两台60英寸液晶电视和两台主机并且作为第一人来玩这个游戏，还有什么不爽呢？

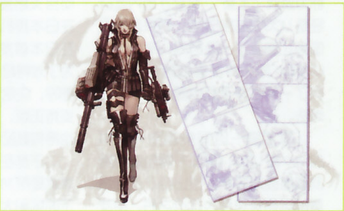
当然了，关于他“剧透”了如此之多的游戏内容让我对游戏产生了更加期待的感觉，所谓“比起前作‘光年般’的飞跃”让我已经坐不住了。我真的很想看到让人如此惊喜的飞跃。而对战模式也让我蠢蠢欲动，特别是“刽子手的绞索”这个模式，相信这位幸运的编辑在体验时肾上腺素一定超标了，哈哈。

希望我能像他说的那样，慢慢坐下来，悠哉游哉地去体验这个游戏，在“自由城”里压马路，或者尽情飙车等等，而不是像他那样在一个小黑屋里在24个小时左右匆匆忙忙地将这个游戏暴机。看！这就是我们的优势，你没有刺激到我，真的没刺激到我。我又不是玩不到，不就是比你晚了那么几天么，别那么神气……（胡言乱语中被老编拖走捆住）

坂垣的恶搞？攻击？还是巧合？

我惊了！真的，当我看到《忍者龙剑传2》的最新视频时，差点就一口水喷到了我的屏幕上。但丁啥时候去隆胸了？再一看，哦，原来是个大姑娘。这就是《忍龙2》的女主角索尼娅了，也就是让玩家们非常关心的那位前来接替蕾切尔的重要人物。之所以有错以为是但丁就是因为她的发型、发色以及使用的武器。

首先，这位身材热火的大美女还是穿了一件黑色紧身衣，胸围较前作的蕾切尔有过之而无不及，但是她的发型完全就是《鬼泣3》中但丁的发型嘛，加上她的发色是那种亮到能够反光的金黄色，有时候会被误看成银色……所以一不小心就错认成了但丁。可是当她亮出武器的时候，估计所有人都喷了——双枪。虽然击毙怪物的时候不像但丁那样夸张，但是多少会让人产生联想吧。



想起来挺有意思，难道就是因为之前鬼泣制作人小林裕幸攻击“《忍龙》系列”后让坂垣下定决心要狠狠报复一下？于是乎整出一个和但丁如此类似的女人来，难道是想说“那谁谁你给我看着，你家但丁在我的游戏里只能扮演这类角色，我没有把人物原型直接放进来算是给你面子了！”

哈哈，以上只是开个玩笑啦，这事儿怎么看都是个巧合。想想看《忍龙2》开始制作也都那么长时间了，不可能在发生了“对喷”事件后才故意加入这么一角色故意去恶心《鬼泣》。而且照坂垣那种性格，相信不会做得这么“不彻底”吧。

360成就犯

《横行霸道Ⅳ》成就外泄？

尽管距离游戏发售尚有一段时日，但X360版《横行霸道Ⅳ》的游戏成就列表已经泄露出来了。日前有两家独立媒体分别透露了本作的成就列表，全部50项成就都被一一列出。这些成就的大部分获取方式都是取得某个隐藏道具、任务完成度和迷你游戏等方方面面。虽然看上去获取方式与其他游戏比起来并没有什么特别，但是这其中却出现了几个颇为有趣的成就项目，比如下面这几条：

Warm Coffee：温咖啡 5G – 成功邀请一名女孩约会并与她一起回家（恶搞Rockstar臭名昭著的热咖啡色情补丁案件）



Manhunt：侠盗猎魔 15G – 入侵警方电脑完成最高通缉令支线任务（恶搞Rockstar同名游戏）



Assassin's Greed：刺客信条 20G – 完成全部9项暗杀任务（恶搞育碧同名游戏）



Let Sleeping Rockstars Lie：放倒游戏开发者 10G – 在排名网络联机模式下干掉一名Rockstar的游戏开发人员（恶搞Rockstar自己）



这几个是不是非常有趣呢，充满了老美特有的恶搞精神。不过Rockstar方面目前既没有否认，也没有证实这份名单的真实性，所以大家暂时还是把它们当作是传闻来对待吧。

成就犯亚洲第一人BushPir8！成就点数突破二十五万！

前不久成就点数世界排名第二，亚洲第一的BushPir8接受了媒体的访问，在这个访问中他回答了很多玩家非常关心的问题，伞兵从采访中找出了一些比较有趣的内容。下面就让我们一起来看看这位身处香港的超级成就犯吧！

关于玩过的游戏，分数，以及LIVE上的朋友

BushPir8现在已经玩过了332款X360的游戏，取得的分数是256235分，完成度大约在97%左右。而他的那些朋友中，有很多也是在排行榜前五十名的玩家。BushPir8是个热爱游戏的人，甚至在他家中有不止一台X360，各种版本一应俱全，所以完全不必为游戏分区而烦恼。

关于LIVE印象深刻的事情

BushPir8在LIVE上有很多朋友，除了联机打游戏以外，经常一起在LIVE上相约在游戏店见面交流，一起购买新发售的游戏。在他的这些朋友中，甚至有一位79岁的老伯，让BushPir8深深感到游戏并没有年龄的限制。

对于成就点数的目标

其实BushPir8在去年的时候曾一度登上成就点数世界第一的高峰，但是最后还是被Stnpclub再度超越。其实一开始他只是想突破十万分，但没想到现在已经将近二十六万分了。而他现在对分数已经不太追求了，他更关心的就是用更好的心态去玩游戏以及能够一直为香港地区在世界Xbox LIVE排行榜上占据一席之地。

成就犯醒目！近期危险游戏！

成就组织今天发布了最新的成就通缉令，向玩家警告最新推出的游戏中，两个不好拿成就的游戏

《装甲核心 for Answer》 排名战1万胜，杀死1万名对手，反正就是要求的数字很BT，慢慢耗着吧，到时候手抽筋了可不要怪别人。

《钻地小子 Online》 在线对战卡到极点，你让我怎么拿到那80点？

这次还有一个特别奖项，那是颁给EA所有游戏的，EA所有游戏的在线成就的取得是有一定时限的，因为EA说不提供在线服务就不提供服务了。没拿的趁早吧……



本期推荐游戏

《暗之领域》

难度：★★★☆☆

耗时：★★★☆☆



X360的感应手柄？ 又是某位微软内部人士透露出来的消息，X360在今年年底就将推出自己的动作感应手柄，这个计划早在去年夏天就已经展开。不过对于这条新闻，说真的，大家还是保持观望态度吧，究竟是真是假还是让我们拭目以待吧。

360玩家秀 秀出你们的爱！晒出你们的家当！

新西兰：TGFCER



首先自我介绍一下，本人小名TGFCER，5年前有幸留学新西兰，自打工作后小有收入，又被周围朋友称为游戏“土豪”，曾经在国内就已经是UCG的忠实读者，后来因为出国停止购买了一段时间，不过听到UCG200期即将发售的消息就让我有了一种不择手段也要入手本期的想法。

为了第一时间能拿到传说中的200期UCG，早在1周前就和朋友软磨硬泡并且在付出自己负担昂贵的国际快递费为代价之后，朋友终于同意在第一时间给我把200期UCG邮寄到国外。不愧是200期，不管从任何方面来说都堪称完美，其中最吸引我的就是本期由新上任小编地狱伞兵所开办的新栏目“360玩家秀”，据介绍这个栏目可以和全国的UCG读者分享一下自己对360的爱，对于一个XBOX系列的超级无敌死忠来说这是一个莫大的喜讯。由于在下虚荣心所致所以马上开机向这个新栏目发了邮件！



估计是我和XBOX很有缘吧，从初代XBOX到现在我一直是该系列的死忠，当年听说次世代主机360要发售的时候居然兴奋的一夜没睡觉，早早就打定主意，必首发，必豪华。而且天赐良机，当时我正好放假回国，在日本转机的时候居然让我碰上了360在日本首发，二话不说立马入手一台，为了对得起“死忠”和“土豪”这两个称呼，决定和XBOX一样，不改机坚决支持正版，当然有了好的主机再怎么说也得有套配得上他的视听设备吧。

于是在放假后回到新西兰，第一件事就是帮360打造一套合适的视听设备，下面就和大家分享下。首先考虑到目前是租房子住经常要搬家，所以买高清大电视不实际，好在360有VGA接口于是首先购置了一台24寸LCD，视频解决了，那么音频呢？于是周末前往新西兰最大电器城，在经过一场大放血后，买到了传说中的光纤3件套：BOSS 5.1 PLUS影院级别音箱＋创新解码器＋光纤。回到家里享受游戏的当时大大地被震撼了。请恕我无法用语言来表达当时的感觉。从此我进入了高清娱乐时代，360成了我最宝贝的东西！



由于在国外所以收藏各种正版游戏以及周边都比国内玩家方便的多，在我目前收藏中要数去年发售的光环3传奇版最具魅力，记得当年听到《光环3》将在9月发售的时候我提前半年跑到EB（欧洲最大游戏零售商之一）预订了《光环3》的传奇版，后来在午夜首发的时候我提前4小时去排队，当12点整抱到装有《光环3》的大箱子的时候我几乎泪流满面，而周围人羡慕的眼光也大大满足了我这个土豪的虚荣心。之后购入的各种周边比如“光环3限定版手柄”，各种海报与模型等周边更是多不胜数，这不今年《GTA4》马上又要发售了，我在2个月前又预订好了豪华版，到时候一定上图和大家分享。我的理念是游戏在精不在多，收藏几个好的正版游戏比买100张盗版有意义！

360最高，360最强，想玩最好的游戏请买360。至于那个所谓的3红，我只想说，只要有爱，就让它红去吧！

最后谢谢伞兵开这个栏目，让360玩家有了自己的一片天空，希望该栏目越办越好！



南京 浦珂：

去年的10月初，我购入了我的次时代主机——X360。其实当时我并不是微软的FANS，选择360的原因很简单：游戏种类多，成就概念的引入。X360上的好游戏很多，给我印象最深的莫过于《使命召唤4》。虽然我首次接触这个系列，但是游戏的表现让我彻底湿了，战场上的一切都是那么地逼真，X360的表现如此出色是在我意料之外的，也让我对这个主机大爱！X360不仅给我带来了全新的视觉享受，联机对战也成为了我游戏生活的重要部分，随时上线就能找到一起的玩伴实在太爽了啊。配上专用的耳机话筒，在和朋友联机玩枪战游戏时，可以像真实作战时使用无线电一样地交流，这时候喊上两嗓子，实在是激情无限啊！这就是为什么我会成为软饭，因为X360是最棒的！

360加工厂 伞兵的初次DIY



360加工厂这期开始试营业啦！这期就由伞兵我先战士一下自己DIY之后的爱机，希望能够抛砖引玉，让更多地DIY高手加入到这个栏目中来。



可能细心的读者会发现，某期读编里出现的一张4台X360连局域网战《光环3》的照片中，有一台精英版。呵呵，其实不然，那台黑色的X360便是伞兵我自行改造的“伪·精英版”。因为喜欢游戏的同时还喜欢模型，一日突发奇想用黑色模型涂料涂料将自己的X360美化一番，不知道会是怎样的一个效果呢？于是，这样一台“伪·精英版”便诞生了。

要说到与精英版的区别，那就是机身上的装饰了，除了使用了模型专用的水贴纸以外，本人专门给机身上的“XBOX360”字样喷涂了不一样的更显眼的颜色，怎么样，看起来还是不错的吧。这只是一些相对简单的DIY而已啦，相信以后会有更好的作品带给大家展示，也希望各位读者不管是多么简易的DIY，都可以参与进来！

好“试”者的搞怪测试

一家名为deadlycomputer的网站日前做了一项大胆的尝试：使用微波炉来烘烤X360（确切的说是X360的主板）。活动的策划者原本打算一定要烤出点“名堂”来再收手，“名堂”真的出现了，真的可以说是令人始料未及……

此次试验采用了一台已经故障的X360主机，是由实验者的朋友提供的。限于微波炉的实际容量，这位好事者最终把计划由当初的烧烤主机改为了烧烤主板，并且决定将主板反复烧烤到出现“变化”为止。最终结果证明，他们期待的“变化”的确到来了……

主板在烧烤过程中突然着火，并且将用来执行烧烤任务的微波炉“烧烤”了12分钟而提前报废。是的，你没有看错，X360主板让一台曾身经百战的微波炉报销了。当然，烧烤过后的X360主板也已经面目全非，金属制的散热片和导热管已经融化殆尽，主板上的许多部件也已经被烧得变黑变形，散发出一股难闻的刺鼻气味。



《GTA4》再度推迟？

这个消息很多人都非常关心，因为之前闹得沸沸扬扬的EA企图收购Take-Two的事情让大家都捏着一把汗，因为如果这时候EA强行收购Take-Two的话，必定会导致《横行霸道Ⅳ》的延期，相信不光是玩家，就连游戏公司自己都不愿意看到游戏再度延期。



胜负师：在200期，自由谈为各位献上了两篇篇幅比较长的大块头，这回咱们换换风格，“短”成为了本次自由谈的关键词。最近的投稿数量的确不少，而这次选登的四篇文章都不长，题材风格区别也比较大。就算是有两篇文章都提到了《无双大蛇》，但它们所涉及的内容以及视角都是完全不同的，这其实对于一些想投稿又怕与其他投稿者撞车的玩家来说，算是一种有益的提示。而《有血有肉才叫酷》提出了与之前《酷到骨头里》一文相反的观点，对于“酷”的理解与定义给出了不同的答案，相信也代表了很多《鬼泣》玩家的看法。以短文见长的张博武也来展现一下他的怀旧情结，这《最终“圣”宴》应该也能引起不少老玩家的共鸣。（投稿信箱：tt@ucg.com.cn）

有血有肉才叫酷



《忍龙2》，这个“地球上最强的动作游戏”尚未出世，《鬼泣4》双版本的销量却已先后突破百万，以系列最快的速度达到双白金。这不免让曾把《鬼泣4》说得一钱不值的“硫酸脸”有些难堪，当然，令坂桓更不爽的，可能还要数《忍龙DS》首周4000份的惨淡销量。将《忍龙》与《鬼泣》两大动作系列相比较，已经成为很多动作玩家闲来无事的消遣，于是笔者也想凑凑热闹，从一个“酷”字谈谈个人的一些认识。

先说形象，可谓不相上下：但丁银发大剑双枪一袭红衣随风摆，隼龙蒙面碧眼纱巾一身皮装泛寒光，都是IN到极点。论动作，二者也是分庭抗礼：一个喜欢打前说句“come on, baby”，双枪速射大剑猛刺直打得敌人魂飞魄散，收招时再来句“sweet dreams”，一个沉默寡言憋着一股劲儿蹬踩几下，再以雷霆万钧之势“哈”地一声斩下敌人的头颅，之后甩甩血继续上路；而两人的招牌技High Time和饭纲落虽然都不符合物理学定律，却都成了暴力美学的代表技。

而笔者认为，在敌人设计、系统设定与性格刻画等方面，《鬼泣》与《忍龙》在“酷”的表现上拉开了距离，《鬼泣》的酷更有人情味，更能打动人。

《鬼泣》的敌人以个性著称，古堡中窜出的Shadow，圆月下两只一组的Frost，以面具掩盖弱点的Nobody，屡败屡战的熔岩蜘蛛，都给人以强烈的震撼。中BOSS不仅有令人印象深刻的出场POSE，更有赋予角色强烈个性的战斗音乐。一听到Shadow的警笛声许多玩家立刻就忙于招架，甚至夺门而逃，这就是给《鬼泣》经典敌人最好的赞美。在对付他们时，你会觉得时间和机会总是有限，不把握就会输得很惨。Shadow体力不多时抓住你“壮烈”自爆，以及Blitz在地面占有的绝对优势都会令你过目不忘。（第一次被黑猫抓住自爆的时候，想必不少人都不自觉地叫出声来）他们同时拥有变化多端的招式和酷到极点的外表，光是这些敌人的魅力就够你反复回味了，更不必说其绝伦逸群的实力了。反观《忍龙》的敌人，虽然机动性强，攻击力高。但千人一面，招式单一，在音乐与音效方面也没有给人留下太多印象，虽然看着飞燕削下的头颅满地打滚时是挺震撼，但角色魅力却打了折扣，很多时候给人的第一印象往往是血腥和残忍，而非“酷”。

《鬼泣》的设定相对严谨，就算是二段跳也用结界加以解释，开枪滞空算是比较“虚幻”的地方。而《忍龙》里不合常理的地方更多更明显，比如在平地上挥舞起来十分吃力的天衣无缝到了空中立马变得生龙活虎。再如《鬼泣》1代的舞台是荒废的城堡，2代和3代都是被魔物入侵的都市，没有人类合情合理，那些场景都是不应该有人出现的。在普通人出现比较多的4代，也用过场交待了玩家在游戏时为什么只碰到魔物而看不到人类（第2关和第17关剧情），甚至连剧情里但丁用哪支枪都设定严谨，比如杀教皇和打桩阎魔刀时用白象牙，因为它射速高，适于近战，一代中就有说明，另外还重新恢复了黑檀木与白象牙外形上的区别。隼龙第一次碰见瑞切尔时，大量从夜总会涌出的人群就令人错愕，在充斥怪物和士兵的军事要塞里，先生和女士们居然还有心思消遣？也许有人觉得是鸡蛋里挑骨头，但细节的设定无疑会影响玩家的投入度，也决定了一款游戏设计的高度。

至于系统风格，“《鬼泣》系列”的道路虽然不平坦，但每作系统变化都较大，1代的多武器，3代的不同职业，4代的EX和双主角，每作都独树一帜且风格迥异，因此才未使系列遭遇瓶颈。而《忍龙2》如果抛却画面上的进步，其革新实在有限，仍然是普通连技、吸魂乱舞为主轴，要不就增加几把武器，甚至还学习《鬼泣》来个即时切换武器，或是借鉴《战神》发动残忍的终结技，其“大胆”创新更多是建立在碎尸断肢而非系统之上，这种在B级片中吸引眼球的方式不免让人扼腕叹息，同时也多少有些怀疑坂垣是否有点江郎才尽。

最后，也是最重要的一点，将人物刻画得酷需要深沉的情感，因为张于表面不是酷，那是嚣张，而不必要的乱发飙也不是酷，那只是肤浅。所以看一个角色是否真的酷，就要看他是流于表面还是潜于内心，是为了耍帅而摆POSE，还是在不羁的外表下隐藏着一颗跳动着情感和自由意志的心。面对强大的敌人，除了表示人格上的蔑视外又能全力以赴，在明知不可能取胜时为了自己所爱的人仍拼尽全力乃至粉身碎骨亦在所不惜，在全世界都没有正义的时候贯彻正义（斯巴达），在所有人被宗教束缚信仰时追求真实的情感（尼禄），在别人假由自己父亲来欺世盗名时，不惜被善良的人误解也要挺身而出（但丁）……这才叫真的酷。这种酷不是装出来的，也不是扮出来的，是在游戏过程中玩家真真切切体会到的情感碰撞。而《忍龙》在这方面表现得就要差些，砍人干净利落不假，但剧情与人物刻画却严重不足，隼龙那种勇猛的感觉很难称之为“酷”。当然，忍者不是猎人，他是执行任务而不是接受委托，所以个人的意志少些，表现冷酷残酷的东西多些，但冷酷与残酷与我们所说的“酷”不是一回事。没有深沉的信仰，没有向往光明的热情，只有冷血与杀戮，这种酷不免酷得有些硬绑绑的，也就真的成了“骨头里的酷”或是“酷在骨头里”，而《鬼泣》则酷得有血有肉，有情有泪。为了爱人的安危，为了父亲的名誉，为了哥哥的下落，为了母亲的温情，我们尽可以拔枪挥剑，维护自己的正义，用剑与火击碎邪恶，开辟一个光明的世界，以容纳我们的信念和那些值得珍惜的东西。

《鬼泣》酷吗？是的！

《鬼泣》酷得只剩酷吗？非也！

文 奶茶121



本栏目文章仅代表作者个人观点，不代表本刊立场。

再一次举办婚礼





2007年的3月21日，一场万众瞩目的历史性婚礼隆重举行。这次婚礼的男女双方在众多名叫“无双饭”的观礼者中再熟悉不过。或者有的“无双饭”在婚礼前就已经知道两者的结合是顺理成章，理所当然的。双方的生父是位叫做“光荣”的高级厨师，他惟一的拿手菜是炒冷饭，每次都会加点不同的佐料，之后冠以“猛将传”、“特别版”之类的别称便列入菜单，让客人埋单。

抛开伦理问题不讲，无论这次婚礼在某些无双饭心中是否是意料中的事，总之一开场就吸引了很多的观礼者，入场人数更是当年PS2中最多的，我也“有幸”成为其中一位。婚礼的新郎是位来自中国后来经光荣教养的名叫“三国无双”的小伙儿，新娘则是土生土长的名叫“战国无双”的姑娘。由于男方比女方年长几岁，并且“三国”这名字在中日欧美等地都如雷贯耳，所以受众面广，身价比女方高点，家属也要多些。不管女方这次出嫁是否有攀龙附凤之嫌，也无视男方穿的唐装不像唐装、女方的衣着又过于西洋化，但众多无双饭显然都还接受了这种中日合璧。当然，主办人光荣为了让人更易接受，特地请来自古代日本的远吕智先生和中国的妲己小姐当证婚人。

观礼者每人要交6800日元的礼金，而进入宴会现场后不少人表现出惊讶，因为这次招待家属时以三人一桌，男方和女方的家属可以互相自由搭配，当然，敬酒也好，致词也好，每组都要找个代表出场，其余二人在旁休息和偶尔支援一下。首次接触这情况的观礼者有相当一部分不能立刻适应。可能是证婚人的表现不好或者证婚人私吞部分礼金，反正双方绝大多数的家属借着酒醉和热闹对远吕智群起而攻之，还牵连了不知哪里请来的“猩猩”、“隐形鬼”等服务生。快餐文化已经融入这个社会，什么都讲求快，不需太多内涵，连打架都讲求“秒杀”。有些家属看不过去，以吕布、前田庆次等为首的“远吕智帮”拍案而起，但即使再勇猛，在可以互秒的情况下和无双饭的卓越指导下，很快就崩溃了，最后两位证婚人也难逃一劫。让这场婚礼演变成一场大混战似乎才是无双饭们真正需要的结果。

不管婚礼最后究竟是不欢而散还是大团圆，当中最大的受益人只有一位，而当光荣赚得盘满钵满时又起了炒冷饭的念头。在日本举行婚礼有“披露宴”的传统，在中国也有将婚礼大搞两三天的习俗。于是光荣就趁热打铁，预定在今年4月3日再一次举办婚礼。男女双方依然，至于再一次举办的理由是上次证婚人在宴席最后被双方家属群殴至入院而中止婚礼，为了捍卫尊严和让男女双方可以真正地共结连理，在光荣的支持下再举办一次婚礼。可能是上次双方家属打得还不够过瘾，还是其中有人打算抢证婚人的位置，反正都来参加，连女方的新亲戚佐佐木小次郎等人也都来热闹一番。为了吸引更多新观礼者，主办方也请来新的司仪——来自古代的太公望、源义经等人，连齐天大圣都被挖了过来，可谓用心良苦啊！至于表演节目新增了“对战模式”和“生存模式”来给观礼者些许的新鲜感。

收到请帖的无双饭们先别开心，因为新的婚礼中新增的也就这些，想吃到“最强武器”这道主菜的人恐怕要失望了，而不习惯三人一桌和互秒的人我劝你们三思而后行。另外这次光荣够狠，推出的不是“猛将传”的冷饭，而是冠以“魔王再临”的新菜式。所以在上次婚礼中观礼者的努力要付诸东流了，只能从头开始。而第二次观礼还得再交6800日元，铁价不二！要是以为这次光荣收礼金时手会松点儿，那真是“墙上挂帘——没门儿”！

不知各位对新婚礼的感想如何，可能中国大部分的无双饭会觉得无所谓，咱们只交5RMB也能入场，而就我个人来说，这次光荣的炒冷饭有些不厚道，说不定我这次也会像大多数的中国无双饭那样，花5RMB做个见不得光的观礼者。之前听说光荣联合NBGI教出一个叫“高达无双”的孩子，但这孩子并没做到光荣预期的成绩，最近还由PS3降职到了PS2上。说不定哪天光荣等“三国”和“战国”离婚后会再举办一次婚礼，到时会看见都来自日本的高大威猛的高达拖着“战国”姑娘的纤纤玉手迈入婚礼的殿堂。

那是以后的事了，只希望这一次，光荣别把冷饭炒焦，那我们也就心满意足了。

文 不死乃神子

最终「圣」宴

3月7日，5月2日，8月1日，被众网友戏称为“挤牙膏”的《圣斗士星矢——冥王哈迪斯之极乐净土篇》终于“欲播还羞”地亮出了自己最后的家底。只是这次的动画除了带给我苦苦等待后那“久旱逢甘霖”般的爽快之外，更多的却是一层淡淡的离愁。

“我希望‘《圣斗士》系列’彻底结束！”车田正美用近乎泄愤的口吻表达了自己对这部作品的态度。那些长着彩色头发的美少年们也许打破头也想不出自己到底哪得罪了“亲娘”，但至少有一点可以确定：不会再有华丽到掉渣的“天界篇——后章”。哈迪斯倒下的同时，这个曾经辉煌的系列也将画上早已被时光浸透的句号。或者是一个余味悠长的省略号……

无需再赘言当年那五只逆天的“小强”带给我们的震撼和感动，做工粗糙的“祖国版”圣衣上市后甚至一度将男孩们心中红得发紫的变形金刚暂时挤下了神坛。没有玩具也没关系，曲别针串一起就是星云锁链，硬纸壳朝身上一糊就是圣衣，下课后操场上永远飘扬着各种变了调的“流星拳”和“升龙霸”……在这种狂热的氛围中只有想不到的乐趣，没有做不到的创意。

用今天的眼光来看也许《圣斗士》永远单骑闯关的剧情傻得冒泡，也许它的“格斗系统”没有任何平衡性或道理可讲，也许动漫中几乎所有人物都是同一个长着茄子脸的演员换个马甲就出来混场子的，但我们就是喜欢它，喜欢讨论十一黄金圣斗士谁最强(整个系列中均被秒杀、且长得对不起观众的大牛理所当然地被抛弃了)，喜欢在被高年级学生欺负后在睡前幸福地遐想一番用流星拳报仇血恨的情景，当然最常见的还是考试时发现没复习，于是决绝地长啸一声“燃烧吧，我的小宇宙……”然后在大眼瞪小眼中祈祷自己的人品大爆发。但真正的原因，或许只是因为当时的我们，也是一群同样“傻得冒泡”的懵懂顽童。

作为一个动漫游“三栖人”是幸福的，因为我们能在游戏中重温远去的记忆；同时作为一个“三栖人”也是痛苦的，因为我们必须面对自己热爱的角色“堕落”为游戏厂商手中赚快钱的棋子的尴尬。尽管不愿意，但不得不承认在国内大热的《圣斗士》在它的老家只是二流，因此命中注定它只能充当一线明星的陪衬，永远上不了正堂。PS2版《圣斗士之圣域十二宫篇》公布时那重制的3D片头让我足足兴奋了一个月，但事实是游戏的“毕生功力”也就全花在那个片头上了，当时又恰逢《战神》上市，于是在奎爷那闪亮的光头照耀下，一干同样“明晃晃”的型男便心不甘情不愿地沦为了被恶搞的对象。在感叹万代怪兽级的抢钱能力又一次超越了我等正常人的理











解范畴时，我始终没弄明白，为什么我拿到手的会是一款超烂的格斗游戏，而不是同样超烂的动作游戏，至少后者在耐玩度上应该能突破“两小时界限”，惟一能想到的解释就是也许制作人员早算准了，对真正的“圣饭”来讲，扔点五六十分钟的3D建模就能把银子砸出来。在次世代主机公布时我甚至幻想过如果由Capcom操刀新生的《圣斗士》游戏会进化到怎样惊人的程度，但如今随着动画版的完结，游戏平台上或许不会再看见那“熊熊燃烧的第八感”了，虽然《北欧篇》还没出，虽然《冥王篇》已经比《十二宫篇》好上那么一点点了，“北欧”应该能再比“冥王”好上那么一点点……就算同样都是粗制滥造，在众多强悍的动漫新生代面前，十二黄金那能“召唤太阳”的最强共鸣也不过是一曲已随风飘散的低调离歌罢了。

“叹息之墙挡住了我，看来连你们自己的主场也抛弃了你们。”看着屏幕上早烂熟于胸的画面和幽默的字幕，忽然很想知道窗外的同一片星空下，还有多少和自己一样被这单纯到只剩黑白两极的故事感动得稀里哗啦的家伙。在游戏剧情越来越庞杂，动漫内涵越来越深奥，人际交往越来越难以捉摸的今天，也许我们真正追求的，只是自己心中那片只有热血与正义的“极乐净土”。模玩市场上精到骨子里的万代已乘着动画的“利好”东风携死神翩然而至，在一件件沉甸甸的“神圣衣”的包围中，现在自己最该干的，也许是抛开一切杂念，坐下来静静品尝这道始于3月终于8月的最终“圣”宴，在一个个色彩斑斓的瞬间里，去慢慢体味那只属于“小宇宙”的光影流年。

文 张博武

《无双大蛇》难了多少？



《无双》作为光荣的看家作品，目前已经发展出了4个系列，分别是《真・三国无双》、《战国无双》、《无双大蛇》和《高达无双》。这篇文章涉及的是前三个《无双》的系列作品，而重点要说的是《无双大蛇》。因为近期《无双大蛇》的PSP版火热登场，很多人都玩得不亦乐乎，然而我也看到不少玩友反映本作难度偏高，很难上手。那么，《无双大蛇》真的难吗？答案是肯定的。这不是我的感觉，我感觉如往常一般简单，也不是我的实际体验，我自己还是可以轻松过关。但对于刚接触《无双》或接触《无双》不多的玩家来说，“难”是如铁如山般的事实，而我这里想探寻的是，《无双大蛇》难在哪里，又究竟比以前的作品难了多少。

文 zephyrkiller

难度1 对战败条件的不重视

首先，《真・三国无双》的战败条件通常是本方老大挂掉，比如樊城之战，选了关公基本就等于上个保险，反正其他人死去，我自己不死就行了。而且敌人攻击本阵的强度也很低，仅仅在3代有一关南蛮平定战对本阵的攻击比较疯狂，相信拿过月英四级武器的玩家应该深有体会了吧。《战国无双》的战败条件通常是本方老大挂掉，但你选老大的话战败条件变为本阵陷落或二把手挂掉，这无疑增加了难度，弄得动不动就得回本阵救援，一般一场战斗都得回三四次本阵，有时候真让人有点恶心。而《无双大蛇》更是把总大将的脆弱度降到了冰点，因此玩家要有很高的效率才行。

其实造成难的原因并不是游戏本身的难度有多大提高，而是刚接触《无双》的玩家产生的“梦游”，为什么说是梦游，其实可以说是无目的地游击，或者说在据点旁边杀兵而不知道把兵长杀了。原本可以4分钟解决的战斗拉长到了14分钟。这是造成难度的最大原因，因为梦游浪费了大量的时间，导致敌方磨死了总大将。

难度2 对特殊算法的不了解



刚玩《无双》的玩家的心态是——无双是一款一骑当千的很爽快的“砍兵游戏”，包括我一开始玩《无双》时也抱有这种心态。然而我在这必须对这种心态拍砖，因为除了《真・三国无双5》，其他所有的《无双》都是一骑当十的“砍将游戏”，请注意，是砍将而不是砍兵。为什么这么说呢？因为这跟《无双》的算法有关，在一张大地图内，主机是不可能做到1000个单位同时进行复杂的各种动作的，因此采用了当前画面内的单位进行动作计算，其他看不见的单位进行另一种特殊的算法。那么关键就在这个特殊的计算上了，目前普遍认同的算法是以士气、兵力和武将本身战斗力为几个变量来进行对比，比如某关张飞和吕布在单挑，我方士气占80%，兵力相同，那么很快你就可以看到吕布挂掉，因为士气对我方有利，这也就是“千人斩保不败”的意义。讲穿了就是两队人马，在那傻站着，然后慢慢烧血，谁弱谁就先被烧死。而小兵的战斗力几乎为0，因为士气只是武将带着的，所以我们要注意的就是过路把武将杀了就可以上马走了。因此，我们需要做的就是杀将，而不是无意义的杀兵。其实针对这个系统光荣已经作出了“连舞”这样的“逼兵”改变，这我也在之前提到过，在UCG貂蝉封面的那期有刊登。因此，迷恋于砍兵的玩家可以停了，要做的只是杀将和封据点，从而提高士气，自然可以保本阵安全。

难度3 对具体操作的不熟悉

比起三大动作游戏（《鬼泣》、《忍龙》、《战神》），《无双》的动作成分可能在别人眼里只是小儿科，但是三大动作游戏的主角数量基本都小于3个。而《无双》的变数比较多，特别出现在《战国无双》和《无双大蛇》里，《无双大蛇》里因为整合了两个系列，所以导致了按键操作的混乱，比如明智光秀能连到C8，而星彩仅为C6，宁宁更是只有C4。对于《战国》、《三国》都玩了很长时间的玩家来说，可能一上手就明白应该先尝试下新特殊技的实用程度，之后就把各角色的强力技一路演下去，比如吕布C3、太史慈C5、刘备C6、稻姬C4……老玩家刚上手就知道各武将的看家招式，也明白受身、浮空、连击的基本技巧，而新玩家则很难知道其中的奥秘，特别是受身。

因此，我奉劝那些觉得PSP版《无双大蛇》很难而抱怨的玩友们，最好能够先玩一下“《真・三国无双》系列”，以提高自己对《无双》的认识，也能进一步了解《无双》到底好玩在哪里，为什么一个“苍白的割草游戏”会令这么多人着迷。

影漫搜查线

全面网罗近期流行娱乐资讯

栏目主持 玛娜



大家好，从本期起新栏目"影漫搜查线"就将一直与大家见面了，这个栏目的目的是为大家介绍近期的电影、剧集、动漫等方面的资讯并进行推荐，大家在玩游戏感到疲累之余不妨来看一看，而这一期，我们的内容就是2008年的春季日剧纵览。

08春季日剧大搜查

不可否认，近期的日剧相较之前确实大为疲软，缺乏好剧本、年龄层低、偶像派与校园剧泛滥等种种问题都已经完全显露出来，2007年度春季日剧至今只有一两部还能被观众记起，2007年冬季日剧也严重缺乏话题之作。不过从目前来看，2008年度的春季日剧偏重于高年龄层的剧情派剧集有所增加，加上几部热门大作，虽然动漫改编作品仍然占据了很大的比例，但是还是值得我们关注一下。

Part 1 08春季 三大主打日剧 龙争虎斗

《Change》

编剧 福田靖　制作人 后藤博幸

主演 木村拓哉、深津绘里



本季最受期待的日剧自然就是由木村拓哉出演的《Change》了，过着自己满意的生活、对政治丝毫没有任何兴趣的小学教师(木村)由于一件意外的事涉足政界，最终成为了总理大臣，即便是遭到老谋深算的政治家们的捉弄，也依然和那些立志强国的人们一起奋斗。深津绘里则饰演总理的秘书，在激烈却又不乏娱乐性的政治斗争中努力辅佐着总理。



本剧是木村拓哉自《从天而降的一亿颗星》以来时隔六年，再次与深津绘里合作，而深津绘里此次饰演的角色是一个出身名门大学，怀抱影响全日本野心、满脑子想着往上爬的女强人，木村所饰演的角色如何以自己的草根魅力感染身边的人，并与女主角演绎一段浪漫爱情俨然是本剧的一大看点。而本剧也不会像通常的政治片一样枯燥乏味，反倒会将政治作为一种充满梦想和希望的乐趣来描写，在剧情编排与煽情上值得期待。

看点
1. 木村与深津绘里再度合作。
2. 麦当娜担任主题曲演唱。
3. 平民天王挑战总理大臣。
4. 政治生涯娱乐平民化。

受众群　所有人

4月21日开播

《极道鲜师3》



编剧 森本梢子　制作人 加藤正俊

主演 仲间由纪惠、金子贤、内山信二、胁知弘

4月19日开播

与《Change》同样的大热门之作，本剧可以说是千呼万唤始出来，自从《极道鲜师2》获得了超高的收视率后，电视台就一直想要再拍第三部，直到现在仲间由纪惠才终于点头答应。本剧在剧情编排上走的还是前作的路线，黑道大小姐、问题学生、诸多麻烦……只有学生的阵容从5人增加到了6人——一说白了，本剧的真正目的还是捧出几个龟梨和也、赤西仁这样的杰尼斯新人，只是不知道这一次还能不能如前两部一样创下佳绩。

看点
1. 杰尼斯六名面如冠玉、唇红齿白的新人。
2. 黑道老师大战问题学生。

受众群　看过前两部的FANS；对杰尼斯有兴趣的少女；校园剧爱好者

《最后的朋友》

编剧 浅野妙子　制作人 中野利幸

主演 长泽雅美、上野树里、瑛太、锦户亮、水川麻美



4月10日开播

在三部春季主打日剧中，本剧是其中较为压抑的一部，故事描述了各自都受到了伤害的三个人同在一个屋檐下，通过与人交往重新获得继续生活的勇气的故事。形象清爽阳光的长泽雅美在本剧中担任主演，饰演一名美容助理，由于总是受到同事的欺凌，母亲也总是带着男人回家，于是选择了成为自己心灵支柱的男友同居，但却发现男友有虐待狂的倾向。上野树里饰演的角色心中充满了阴影，而瑛太饰演的角色则患有性恐惧，剧集从正面捕捉了现代人内心中的各种问题，非常具有现实意义。



看点
1. 长泽雅美与锦户亮开拓全新戏路的挑战之作。
2. 着眼于现实的沉重题材。

受众群　剧情派；关注现实的观众

Part 2 08春季 潜力关注 三系鼎立

注：由于篇幅原因，部分日剧没有列入此名单。

改编系

《料理仙姬》

原作 きくち 正太　主演 苍井优



本剧改编自きくち 正太的同名和风漫画，讲述日本的传统饮食文化。服装、和风、美食是本作的最大特色，一直以来以清爽少女形象示人的苍井优将在剧中会扮演身穿艳丽服饰的饮食店老板娘，完成首次向御姐系的华丽变身。



看点　苍井优华丽变身；美食与和风。

4月22日开播

《ROOKIES菜鸟总动员》

原作 森田正则　主演 佐藤隆太、市原隼人



4月19日开播

这是TBS为了挽救收视危机推出的新概念电视剧，本作是该档期的第一部作品，改编自人气漫画《ROOKIES》，原作讲述的是一个热血的棒球故事。不过本剧的卖点却在其他的地方，为了聚集人气，本剧特意让网友也参与到其中，不光在高中生中招募演员，还把"球队经理"的演员决定权交给了观众，在15名女艺人中选举出艺人扮演该角色。

看点　新概念互动剧；经典漫画登陆荧幕。

《热血律师》

原作 中岛博行　主演 上户彩、北村一辉



本作改编自中岛博行未完结的同名漫画，国民美少女上户彩在剧中饰演的是新人律师堂本灯，虽然怀有救济弱者的理想，但是却被分配在被称作"律师事务所的地狱"的倾诉室，是史上最弱的律师。同时，虽然受到了因辩护失误而降职的前辈衫崎冷眼相待，堂本灯却还是以极大的热情，使衫崎重拾失去的热情，是一部励志型热血剧。

4月16日开播　看点　将漫画中的男性主角改编为女性。

《我的野蛮女友》

编剧 坂元裕二

主演 草剪刚、田中丽奈、松下奈绪、铃木依美



4月20日开播　看点　华丽的明星阵容。

韩国人气电影的日剧版本，作品会保留韩版野蛮女友欺负男友的特色，不过角色身分会作出调动，男女主角不再是大学生，丽奈会变成一心成为小说家的女子，而草剪刚则变成大学海洋生物学老师。



《绝对男友》

原作 渡濑悠宇　主演 速水重道、相武纱季

莉湖(相武纱季)刚失恋，心情非常沮丧，不禁对偶然认识的古怪推销员表示想要男朋友。在推销员的指引下，莉湖进入某一网站，并不假思索地订购了“理想恋人”的公仔！货物送到的那一天，盒子里竟然是一个裸体美少年……

4月8日开播　看点 改编自漫画的有趣剧情。

剧情系

《女人四十》

编剧 桥部敦子

主演 天海佑希、藤木直人、大冢宁宁、筒井道隆、松下由树



曾在宝冢担任首席男役的天海自从进军演艺圈便创下连连佳绩，《千年之恋 源氏物语》与《女王的教室》更是奠定下她演技派女星的身分。本剧中天海饰演的角色是39岁未婚的神经科医生聪子。工作顺利交友广泛，五年都没有谈恋爱，喜欢做的事是自己一人去泡温泉。四十岁在即，结婚生子的问题摆在眼前纠缠不断……

4月11日开播　看点 细腻的感情描写。

《荒唐的恋爱》

编剧 冈田惠和　4月7日开播

主演 堺正章、夏川结衣





本剧讲述了拥有社会地位，名誉，金钱的60岁男性同年龄以及价值观迥异的35岁女性恋爱，并为能够与其共度余生而奋斗的故事。

看点 慢热型温情剧。

《潘多拉》

编剧 井上由美子

主演 三上博史、柳叶敏郎　4月6日开播

本剧作为wowow“追求高质量作品”而启动的原创电视剧计划运行到第六年的力作，由井上由美子原创剧本，讲述了一个围绕着癌症特效药的悬疑故事，披露所谓的对癌症的特效药——“潘多拉的匣子”被打开一事，揭露国家和组织的滑稽以及人类真实的面目。

看点 实力强劲的编剧+实力派演员。



青春热血系



4月10日开播　看点 七名美人律师。

《7个女律师2》

编剧 尾崎将也　主演 释由美子

释由美子饰演的正义感十足的女律师藤堂真纪，将再次英姿飒爽地站在法庭上。与之前的作品一样由野际阳子、原沙知绘出演律师搭档，此外和检察官永井的相恋也将继续。另外，新成员东千鹤、中岛知子及三浦理惠子、泷泽沙织也将联袂演出，共同上演有趣的七个美女律师的故事。

《谜》

编剧 莳田光治　4月18日开播

主演 石原里美、山本裕典

本剧由曾编写过《圈套》的莳田光治担任编剧，石原里美将饰演一名年过30的颠覆性教师：虽然身为英文老师，但是对英文却完全不在行，比起学生来觉得自己更重要，比起爱情更加喜欢金钱，但是一遇到神秘事件就能发挥自己的天才能力，带领3名头脑清晰的学生一起解决各种谜一样的案件。



看点 石原里美挑战30岁虚伪市侩女。

《你不是犯人吧？》

编剧 林诚人、荒井修子　4月11日开播

主演 贯地谷しほり、要润

贯地谷出演梦想成为推理作家且风格多变的女性自由业者森田樱。要润饰演的新任刑警宇田川发掘到她异于常人的记忆力和优秀的推理能力，并雇她协助调查，从而解决了一个又一个悬疑案件。利用父母的关系走后门进入警局的宇田川，每次都因跟女性的嫌疑人发生恋情，而扰乱搜查进度，该剧的设定即两个人相互较劲相互拆台的喜剧。



看点 贯地谷しほり的各种cos造型。

Moive 电影《这不是斯巴达》 Meet the Spartans

类型 喜剧　上映日期 2008年2月1日



恶搞《斯巴达300勇士》的一部低成本小制作片，本片调侃了许多电影、名人和真人秀节目(帕丽斯·希尔顿和小甜甜布兰妮等人也不幸沦为了本片戏谑的对象)，以低俗的方式给《斯巴达300勇士》做了一次恶俗的注解，不过对欧美演艺圈不熟悉的人可能觉得缺乏笑点，熟悉的人也会认为太过低级和无理取闹，它的惟一用途可能就是让刚看完《斯巴达300勇士》后心情沉重不已的观众迅速振作起来，另外，偶尔看看此类恶搞片也会让人觉得心情大好。

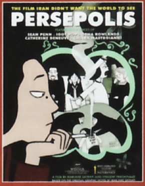


Anime 动画《我在伊朗长大》 Persepolis

类型 喜剧、剧情　上映日期 2008年4月11日(英国)



《我在伊朗长大》改编自伊朗女插画家玛简·莎特拉皮的同名漫画，出生自六十年代末的莎特拉皮，以自传的形式讲述了自己的成长经历，折射出七十年代至今整个伊朗社会的变迁，有着同类影片无法相比拟的真实感。虽然影片故事折射出伊朗近三十年间的政治动荡和社会现状，但玛简从一个纯粹平民视角叙述，主题并没有局限在时代造成的创伤，而是以女性特有的敏感和细腻，娓娓道来自己一生坎坷的经历，其讲述苦痛经历的自嘲口吻，回顾往事笑中带泪的情绪表达，无不令人动容而感同身受。本片很有特色地采用了黑白电影的方式，虽然简单粗线条的平面构图似乎在这个以3D为主打的动画时代显得有些不合时宜，但看过影片的观众都会深受感动，动画只是电影表现形式的标签，本作真正打动人心的是它的真挚内容与独特气质。



Anime 动画《苹果核战记剧场版》 Appleseed saga EX MACHINA

类型 科幻　上映日期 2008年1月20日



《苹果核战记》是士郎正宗发表于1985年的漫画作品，作品以其细密的设定和科学的考证吸引了一大批拥趸者，二十多年来一直人气不衰。而现在，由众位世界级名手联袂打造的全新《苹果核战记》剧场版动画《EX MACHINA》再度闪亮登场。本作最引人注目的地方除了已经发展到非常成熟的CG技术之外，就是吴宇森加入了动画的制作并担任监制一职，他也以一个非常有吴宇森特点的开场——一只白鸽飞过蓝天——宣告了自己的到来，并给动画中注入了大量娱乐大片的元素。

编辑推荐 EDITOR'S CHOICE

Moive 电影《迷雾》 The Mist



类型 恐怖　上映日期 2007年11月21日



这部去年年底在美国上映的电影是由惊悚大师史蒂芬·金的小说改编而来的。虽然影片中出现的演员都处于半红不红的状态，但是其实真正的主演是漫天的大雾和暗藏在其中的杀机。一座风景秀美的小镇，一场突如其来的浓雾，一群被困在超市里的普通人类和深藏在大雾中的怪物，这便是整个电影的框架。与好莱坞在变异生物中常用的直观血腥的伎俩不同的是，在电影推进过程中导演慢慢地开始把重心放在描绘被困人群挣扎与不安，人性的罪恶甚至比丑陋的怪物还要可怕。影片的结局更是出乎意料，看到最后还真是震撼到了火云一把，推荐给被最近的《江山美人》之类影片倒了胃口的玩家转换一下心情。

栏目主持 D·S&玛娜

读编往来

读编往来 通信地址

兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社

邮编 730000 Email ucg@ucg.com.cn

插画：阳光成员 无常量

UCG全体小编们欢迎您到读编往来作客

★201期杂志终于与大家见面了！正如第200期的下期预告所说，本期杂志增加了24个页面，迷你DVD的兼容性得到了大幅提高，同时内容也有了新的变化，既有新栏目也有新版块。我们的改进意见都是针对读者们的意见而做出的，今后杂志会利用这些多出来的页面，把游戏内容的丰富性进一步提升，同时注重与读者们的交流互动，各位如果对本期的改进有什么意见的话，一定要来信告诉我们哦！

★喜讯！UCG众小编新版明信片即将制作完毕，今后我们将使用新明信片给各位读者回信，另外，第一批明信片将在第一时间内寄送给上期的十位VIP读者作为纪念。

★从这期开始，“我们十岁了”这个新栏目以及久违的“编辑部故事”漫画版也将陆续回归到“读编往来”中，不管是新读者还是老读者，希望你们都会喜欢。

★最近由于年鉴的撰写工作压头，编辑部的游戏室一时几乎无人问津，连怪物猎人特别小组的联机活动都没有预计的那般热火朝天，直接性导致本期流行游戏十分匮乏，除了《怪物猎人 携带版 2nd G》外几乎所有游戏玩的人都数量寥寥，还真让人一时之间有些不习惯。



我们十岁了

大家好！我是《游戏机实用技术》资不浅编辑纱迦！众所周知，《游戏机实用技术》的两百期已经过去，而十周年又即将到来。相信各位对于《游戏机实用技术》这十年的历史一定很有兴趣，从本期开始，新开的版块“我们十岁了”会为你不定期讲述有关杂志的一些秘闻，还望大家捧场！

200期上已经公布了《游戏年鉴十年》的消息，很多人都对此表示出了很大的兴趣。作为我们杂志每年春节合刊的最大卖点，年鉴已经有着8年的悠久历史，给大家回顾一年来的游戏带来了很大方便。那么年鉴这个构想最初是如何诞生的呢？今天就由我来采访一下年鉴的提出者Gouki。大家可以拨打□□□-△☆○□热线参加无奖竞猜。

GOUKI你好！

跟你说过多少次了，我的名字是首字大写，后面小写！

哇，这你都能听出来，太佩服了！

这不算什么，比起提出年鉴的构想来还差得远呢！

正好，我今天就是想问一下这个问题，请问你就是年鉴的始作俑者吧！

始作俑者这个词是贬义，很多人都会用错，眼前便是最好的例子。

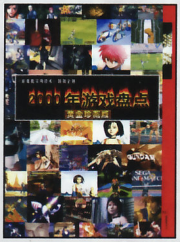
……请问当初为什么要做年鉴呢？

因为要凑页数啊！

……凑页数？

没错！当时只有20天时间，却要做一本月刊，时间来不及，所以……

我明白了，那么各位读者，你们猜对了没有呢？估计没人能猜对吧，不过猜对也没奖哦……（玩笑结束）



年鉴诞生于2001年的春节。当时因为过年放假的关系，导致编辑们必须在20天内完成30天的工作内容，而春节前后也没有什么大作可以救场。那么有什么内容可以既解决页数问题，又能让读者喜欢呢？Gouki就提出了关于制作2000年游戏年鉴的构想。结果年鉴推出之后得到了极大的好评，于是便成为杂志每年的最大卖点之一，一直延用至今。

8年来，每一次年鉴的结构都会根据读者的意见进行调整，使得年鉴的含金量越来越高。这次的《游戏年鉴十年》是以最新的结构对往年的年鉴进行完全修改。不过制作年鉴所花费的精力其实远远超过了制作同样页数的其他内容，这点就是当时没有料到的了。但只要读者认可，多花一些力气也是值得的。



游戏机实用技术 邮购信息

目前杂志社有以下几期杂志可供邮购

总第160期、总第164期、166—168期、总第173期、177—181期、总第184期、总第185期、总第189—194期、总第199期，定价：9.8元。总第200期，定价：15元。总第201期，定价：12元。总第73·74期、总第162·163期、总第182·183期，定价：19.6元。

邮购地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社

邮政编码：730000

请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址务必详细，字迹务必工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931-8668378，Email：ad@ucg.com.cn

游戏·人 邮购信息

《游戏·人》读者服务部现提供以下邮购服务：

《游戏．人》第17辑，定价：16元;《游戏．人》第22、26、27辑，定价：14元。《游戏光环DVD》第20、21、31辑，定价：8.8元。《游小说》第7、9—13辑，定价：9.8元。《Wii专辑》第1辑，定价：28元。《Wii宝典》，定价：28元。《Xbox360专辑》第3、4辑，定价：28元。《潜龙谍影 极限生存》，定价：38元。《游戏人小说版》第一季，定价：14元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗99号信箱《游戏·人》读者服务部（收）

邮政编码：730020

请大家写清自己所要购买的内容，并以工整字迹提供详细地址，最好能留下联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时通过电话或Email方式与杂志社联系。电话：0931-8674805，Email：gamers@263.net。

编辑部的故事1 最近编辑部新来了一位新人，这本不算稀奇，不过他的名字居然与编辑部内一名编辑同名——还好现在众编都习惯于用小编名相互称呼的方式了。

本期流行游戏 What's In



最清闲的音乐游戏

《随身节拍》 3人

这是一个零门槛的音乐游戏，因为根本不会GAME OVER。你什么键不按，也能当MP3来听。

——胜负师的推广言论，用来劝解觉得音乐游戏都很难的疑虑者。

诱人犯罪的游戏

《杀戮俱乐部》 2人

顶着枪林弹雨上吧，硬着头皮也要冲过去，就当自己是终结者T-800！

——在游戏中已经杀红眼的地狱伞兵

怒从心头起 恶向胆边生

《怪物猎人 携带版 2nd G》 6人

你们就背着我刷怪吧。

——由于要做《星海》的攻略的晴天每次看到火云与室友打得热火朝天都要这么来上一句

论成败，人生豪迈，大不了重头再来。

——当发现由于系统问题，《P2G》无法继承前作记录时，D·S已经彻底出离悲痛了。

游戏城寨 邮购信息

《游戏城寨》读者服务部现提供以下邮购服务：

《游戏城寨》第1–4期、第6–12期，定价：4.8元（两本起邮）；第13期、第15期、第16期、第21–31期，定价：5.8元（两本起邮）；第33期、第34期、第37期、第38期、第41期，定价：9.8元。《机动战士高达00影像典藏》第2辑，定价：9.8元；《机动战士高达00影像典藏》第3–6，定价：12元。

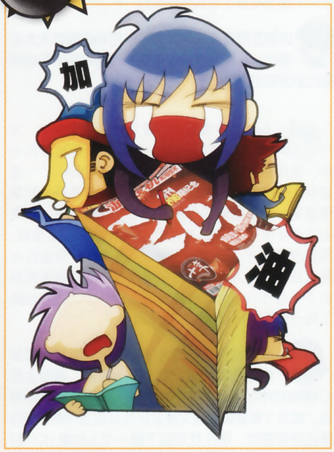
邮购地址：兰州市邮政局雁滩分局66号信箱《游戏城寨》编辑组（收）

邮政编码：730010

请在汇款单上写清自己所要购买的内容，并以工整字迹提供自己的详细地址，最好能留下联系电话。若汇款后超过一个月未收到杂志，请及时用电话或Email与我们联系。电话：0931–4863066。Email：yxcz@263.net

爆料报

200期小编签名特别纪念版杂志幕后秘闻



200期杂志特别签名版卖完之后，老编奸笑着站了出来，将所有小编叫到会议室中，手中掏出一盒黑色记号笔，指着会议室中八个硕大的箱子道："这是今天的任务，剩下的明天再签。"虽然众编早已有所准备，不过亲眼见到数百本杂志还是非常震撼，落座之后一人手持一支黑笔开始了漫长的长征之路。

众编中最为凄惨的便是地狱伞兵，不仅名字达到了四个字之多，还坐在最开始的1号座位，肩负着从地上抱箱子上桌、拆箱子取书、将书翻到特定页数等诸多繁重任务，只恨没长出个三头六臂来提高效率。而最轻松的当数十六夜，连汉字都不写，直接画上大大的"16"收工，看得一干名字有两个字和三个字的小编眼红不已，悔恨当初为什么不起个笔画少一点的名字。顺便一提，同样沦为被眼红对象的还有D·S和Gouki两人。

根据"决定木桶最大装水量的是最短的那根木板"这个定理，可怜地成为了短木板的地狱伞兵虽然辛勤工作不休，但是签名的效率仍然未达到预期值（在这里解释一下，签名现场就像一条流水线一样，每个人在书上签完自己的名字传给下一个人），眼看流水线运作不力，有小编提出将地狱伞兵发配到最后一个位置以提高效率，却立刻被众小编以"速度慢比较好，后面的人还可以休息休息"为理由驳回。

签名最初，众小编还兴致勃勃，会议室中谈笑风声，由于太闲了，十六夜义务担当起了监督的职责，兴致勃勃地开始数起晴天签名里太阳记号上的点，遇到少于6个便坚决打回重写，炎骑士则开始钻研签名的无数种写法，力争每个签名都可以探索出一种全新的字体，时间就这样慢慢过去……突然之间，火云轻声"咦"了一声，虽然音量不大，不过小编们还是循声而去，定睛一看，发现书上用粗大黑笔写着一个醒目的"炎骑十"。众编不禁恍然大悟，原来无辜的输入法一直以来都在替炎骑士默默地蒙受着不白之冤，罪魁祸首还欲辩白，立刻被众编众声喝止。

拖出去！胸口碎大石一百遍拍成视频上传到Levelup网站！

受到了炎骑士的影响，其他小编们也开始接连出错，惨叫声此起彼伏。

哎呀！不小心把G写成6了！早知道让十六夜在我后面签了。

玛娜！你怎么连mana四个字母都能拼错！

……一顺手。火云……你这本签的是什么？

……我也认不出。

（心中暗喜）字挤在一起就是好，写错也没人看出来嘿嘿嘿。

（还在默默地数着太阳上的点）呜呜呜不该在200期上画小太阳……

当装书的箱子终于打开第6箱的时候，胜利之路终于已经走过一半了，众编不禁嘘出一口长气，精神为之一振，下笔如有神助，炎骑士也仿佛忘记了刚才被碎了一回大石一般，继续开始探索自己的字体事业，随着本数的增加，换字体已经无法满足炎骑士的创作欲望了，他甚至还加上了图形文字——上面画上三团火，下面画上三团火，组成了一个"炎"字。但是这个伟大的创作显然没有得到小编们的认可，被众口一词鉴定为"出骑士"，狂笑不止。受此打击，炎骑士从此一蹶不振，再也不折腾新的创意签名了。

又打开了一箱书，此时小编们已经感觉到了右手隐隐发酸，地狱伞兵开箱子的速度明显减慢下来，一直在重复签名之后左转，将书收进箱子里这个动作的D·S也基本僵直了，此时，能够安慰众小编的只有一个事实——卡伦今天由于休假没有来，明天上班的时候他将一个人孤独地在会议室里签掉几百本书，怀抱着"明天还有比我们更可怜的人"的想法，众小编脸上不禁浮现出一丝欣慰的微笑，咬着牙继续奋笔疾书，这个场景不禁让几年来都没有写过这么多字的小编们想起上学时被老师罚抄课文的情景，纷纷发表新近悟得的真理。

我发现一个字写多了就不像个字了。

难怪韩寒不搞签名售书……

（悲愤）当初真该听大家的话，不起四个字的名字……

应该先找人设计一下签名……

（算术中）一本6个点，200本就是1200个点……

（拼命记每个人的台词）又有料可爆了……

（还在默默地点着太阳上的点）呜呜呜……

此时，一阵电话铃声突然响起，只见D·S飞快抓起手机：

啊啊？嗯嗯，现在可能没时间跟你说……我正在签名售书呢。

说完便得意地挂上了手机，众小编闻言恍然大悟，纷纷开始思考该给谁打个电话。

最后一本书签完的一刻，众编们揉着酸疼的手腕，想到明天的卡伦，不禁露出了幸福的笑容，却听身后传来一声惊天大雷。

明天继续签，大家加油啊。

众编：……

编辑部的故事2 继春节合刊中被成功评选为"年度风云人物"后，ACE飞行员同学再接再厉，这两个月里又不断有剽悍语录出笼，比较有代表性的几个就是……什么，老编你说要把很黄很暴力的段子都删节掉吗？哦……对不起，亲爱的读者朋友们，我们搞错了，他什么都没有说。

猛拍一砖

筆事者 纱迦

纱迦：200 期第 119 页的《死亡之屋 2&3 Return》前言中说，本系列一共只出过 3 作，这里我未表达清楚，应该是“在家用机中”只出过 3 作。系列第 4 作已于 05 年 10 月 30 日推出街机，但没推出过任何家用机版。此页另一个错误是配图错误，那张游戏截图其实是 3 代的，排版时放错了地方。作为“HOD”迷的我面对如此罪行供认不讳，希望 SEGA 早日推出 4 代的家用机版给我一个赎罪的机会。

邮购信息

掌机王 SP

目前《掌机王》读者服务部有以下几辑《掌机王 SP》可供邮购

《掌机王 SP》第 37–43 辑、第 61–67 辑、第 69 辑、第 73、74、76、77、84、85 辑，定价：8.8 元。《NDS 专辑》第 2 辑，定价：25 元。《塞尔达传说 海拉尔编年史》，定价：38 元。《口袋玩家》第 1、2、3、5、6、7 辑，定价：16 元。《PSP 专辑》第 3、4 辑，定价：25 元。《NDS 宝典》，定价 28.00 元。《怪物猎人百科全书》，定价：28.00 元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗 1 号信箱《掌机王》读者服务部（收）

邮政编码：730020

请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时通过电话或 Email 方式与杂志社联系。电话：0931–4867606。Email：pgking@263.net。

Q&A

Email 剑：200 期“小编寄语”一栏，那个标题画……每个小编的表情（应该是眼神吧）都很诡异，你们都没什么吧……

我觉得所有人的眼神都很囧囧有神啊！

广州 邓嘉俊：广州的公交车最近都装上了移动电视，里面有个关于预防传染病的公益广告，就是一个人边看电视边吃东西最后肚子痛，本来到这里还是一切正常的，可是当他拿出“电视遥控”的时候，我窘了。那“电视遥控”不是什么电视遥控，而是一台 PSP1000，估计是道具遥控丢了临时征用工作人员的 PSP 来顶数详情，请到广州来坐坐一汽的公交车就明白了。

也许是你看错了，兴许人家在遥控 PS3 呢。

Email 祝贺：在这里想对火云说句话：我觉得你那坐骑蛮可怜的，本来是水里游的，为了你的需求不得不戴个呼吸器在陆地上蹦嗒，这也就算了，先前被你“七成熟刚刚好”的烤了；现在又被你一句“你先上我掩护”给扔出去当了炮灰；为了方便你骑乘，还在人家脑门上安了个把手；这年头当个坐骑也真不容易。猫太那猫非猫狗非狗的玩意儿虽然也被骑过，但是它大部分时间还是在猫太头顶上的，要不，你也学学人家把你那坐骑顶头上吧：P

那么大一坨顶在头上会很累的……



Email abusi007：200 期我最喜欢的内容是小编寄语和编辑部落，不只是这期，我最喜欢的栏目也是这两个栏目，因为从这里我能看到和我同龄的编辑大大们的喜怒哀乐，有活生生的肉乎乎的人味儿。

第一眼看，看成“活生生的人肉味儿”，心中不禁寒了一下。

Email 王唯：开学了，同学看我拿着 PSP，有个 MM 问出了很有水准的问题。
我在班上掏出 PSP 玩 ing……MM：“买了啊？”（之前给她提到过我要买小 P）
我：“恩，买了。”
MM：“什么牌子的？”
顿时无语状，然后沉默 3 秒，不知道该怎么回答她。
她又问道：“SONY 的？”
我：“嗯，啊……SONY 的……”之中的滋味，自己体会，反正我是很无语了……

其实我觉得还好啦，人所关注的方面肯定各有不同，不关心的方面闹出笑话是很正常的事，如果我每天对着众男编说化妆品品牌肯定也会遭遇这个结果……大家相互体谅吧，交流毕竟是两个人之间相互的嘛。

Email 冯富华：看了十六夜的签名，我觉得自己被骗了。

Email 董跃：批评一下十六夜，签名就只有两个阿拉伯数字，连“夜”都没有！表扬 ACE 飞行员，看人家，签字有中国的，有外国的，多好！

看来以后我最少还要收到几百个这样的抗议……

武汉 谭紫云：我发现除了多哥的博客有更新外，其他人都快变骷髅了，尤其提出批评的是玛娜姐，万年不更新，简直是无组织无纪律！来人～把玛娜送到我家里来……

D · S、胜负师和多边形的 Blog 更新都比较稳定，最近地狱伞兵也开了一个 Blog，欢迎大家随时去看，去监督，去催促，至于我……（土遁中）

Email jijilovesasa：最近小弟刚刚入手了一台小 P，把之前的 NDS 完完全全地交给了女友，看着她高兴的表情我心里那叫一个高兴呀，想当初她根本不碰游戏，是被我一步步拉下水的。还有 Gouki 兄，我比你还了不起，那六条军规我样样都犯过，我也幸存下来啦，哈哈～

那还等什么，把 PSP 卖了换戒指，把你女友娶了吧。

湛江 何德君：在下现在颁布一份寻人启事，UCG 的一些小编在 UCG 上消失了，消失名单如下：阿修罗、沙罗、阿迪、紫枫、猫太、soul、雨滴、邪魔天使等等。因为众小编在新的一期 UCG 中未能露面，所以判定失踪，UCG 中的众小编有莫大的嫌疑，请你们坦白地告诉我他们的一些线索。

详情请参阅总第 100 ～ 200 期杂志的“读编往来”或“小编寄语”，谢谢。

Email Nicholsa：最近玩了 PSP 上的《战神 奥林匹斯之链》，更加感觉奎爷太厉害了……去冥府像去公共厕所似的……

说到在冥府来去自如么……与咱们的齐天大圣相比，奎托斯还未够班啊！同理可证中国的神仙比欧洲的厉害。

Email 淡雪阳炎：看 UCG 也有 5 年了，写信是却是第一次，主要是好朋友出国半年，我周围可以聊游戏的对象没了，很郁闷。一直说玩 TVGAME 的女生少，但是我周围却是阴盛阳衰得厉害，家用机掌机的所有者七七八八加在一起有七八个女孩子，男生只有两个，同班的有四个女生玩，男生只有一个，还只是 GBASP……OTZ，按说这么多人应该不缺人聊，可惜会陪我整个暑假天天报到就为了看我玩《生化危机》的人就一个，现在她抛下我一个人向着游戏天国日本目指了。

能坚持很久只是为了看自己玩游戏的朋友绝对是好朋友，我上学的时候，周围全是打游戏的男生，只有一个女生所有周六周日天天陪着我，就为了看我玩流程又臭又长而且还当时看不懂的角色扮演游戏，现在我却抛下她一个人向着 UCG 目指了……（T_T）

Email LIN あ KIN：我还是个高中生，现在已经分了科了，我是理科班，最近在学 DNA 时突然发现丝氨酸竟然也是 UCG 嗳～真是大发现啊，是不是该奖我个 PSP 或 PS3 之类的啊，哈哈。

借用一张网上的流行图片回答你的问题。



编辑部的故事3 纱迦最近买了件新衣服，众人惊觉背后的 LOGO 与《DJMAX2》的极其相似，原来他才是个隐藏极深的真 FAN。

Email sq346761162：那天我正在饭馆里吃饭（准确一点是在喝汤），忽然听见不远处的电视机传出一阵歌声“是他是他就是他，是他是他就是他，我们的英雄小玛娜～”我当时一听含在嘴里的汤全都喷在对面的那位仁兄脸上了⊙－⊙。我要强调的是～说玛娜姐是英雄我还能听，但说玛娜姐小我就坐不住了，所以特地发来的邮件问问玛娜姐此歌何解？

我的年龄是很小啊（环顾编辑部一周）。

又装嫩……



江苏　钱开弘：与很多读者不同，我没有任何主机，也就是杂志上的东西对我没有什么用处，但我还是坚持买，原因只有一个，对游戏的爱。为了买台次世代主机，我瞒着父母把早餐和晚饭的钱全存起来（每天10元）现在已有450元了，但还远远不够，马上要夏天了，没水没冰棍的日子不好过啊，我可是真正的一天一分钱都不用，除了UCG，那个谁，你泪流满面了吧 . .

……我也泪流满面了，如果当年多买几本UCG，现在就是魔鬼身材了……

Email　芳芳：这周刚到手的200期，看到书中VIP读者的照片，后悔啊，应该把老公的书也拍照片寄过来，不相上下啊。结婚那会搬进新房子，整理东西的时候发现书太多，老公跟我说就带几本重要的或者上面有正在玩的游戏介绍，结果……原来……都重要……所以为了这些书我们来回搬了几趟，体力活啊！说到游戏还有件好玩的事，别人结婚登记都是买衣服理发打扮或者买对戒，我们是买小P，哈哈哈。

……呃，无责任猜想一下，您的婚宴典礼难不成便是分桌对战《山脊赛车》、《DJMAX》、《WE》和《怪物猎人》？

口味有别

北京　聂素英：最喜欢的是那期画有塞尔达拿着盾牌的封面，塞尔达终于是男人了！

北京　张铭：最喜欢的是那期画有塞尔达带着缩小帽的那期，封面好童真呀！

编注：最巧合的是，这两封信完全是一前一后寄来的。

冠冕堂皇

天津　秦慕：看UCG差不多七八年了，说实话没怎么写过信（主要是不想增加重小编的劳动量，多么冠冕堂皇的理由啊）

编注：你自己都说了，我们就不说什么了……

惊天大雷

Email　六串鱼：看到200期互动信箱时确实雷了一把：“Gouki，从1999年12月18日任职至今——这天同时也是他的生日，呵呵。”我的生日也是12月18日，确实是缘分，不容易啊，哈哈。

编注：雷好像不是这样用的吧……

动漫游工作室 邮购信息

动漫游工作室现提供以下邮购服务：

《四叶草》，定价：16.8元；《怪物猎人2G　攻略本》，定价：32元；《怪物猎人　系列终极画集》上、下，定价：56元；《生化危机官方小说》第6辑，定价：14.8元／本；《最终幻想20周年纪念特辑　角色篇》，定价：38元；《机动战士高达年鉴2008》，定价：28元；《爱图e族》，定价：28元；《高达无双全书》，定价：22元；《宿命传说2官方小说　苍黑的追忆》，定价：16.8元；《宿命传说官方小说　苍黑的思念》，定价：14.8元；《最终幻想20周年纪念特辑　幻梦》，定价：35元；《街头霸王漫画版》第3、4、5辑，定价：19.8元；《女神侧身像　官方小说》上、下册，定价：14.8元／册；《机动战士高达00 Meister’s Mission》，定价：22元；；《变形金刚漫画　特别版　电影前传》，定价：25元；《变形金刚　昨日幽灵》，定价：16元；《光明之风　世界全书》，定价：38元；《荒野兵器画集》，定价：38元；《变形金刚漫画版》1、5、6、7，定价：24元／本；《模魂志》第16、19期，定价：12元／期。

邮购地址：兰州市邮政局雁滩分局37号信箱动漫游（ACG）读者服务部（收）

邮政编码：730010

请在汇款单上写清自己所要购买的期号和数量，并以工整字迹提供自己的详细地址，最好能留下联系电话。若汇款后超过一个月未收到杂志，请及时用电话或Email与动漫游读者服务部联系。电话：0931－8663118。Email：acg@vip.163.com



游戏速攻队招募中！

报名请发送邮件至hr@ucg.com.cn

在上期“阳光学园”中我们主要招生的重点是擅长日语的阳光成员，至今为止已经收到了很多报名来信，而这次阳光学园的招生计划则重在招募可以为“游戏进行时”、“特快专递”等栏目撰写稿件的阳光成员，对此类型有心得的就玩家赶紧向下看吧！

1. 擅长于日式或美式游戏的玩家；
2. 拥有PS3、X360、Wii、NDS、PSP、PS2六台主流主机中任意一台的玩家；
3. 有条件、有时间玩到最新发售的游戏的玩家。

只要满足以上三点条件的玩家，即可发送邮件给我们参加阳光学园，我们将会为你安排“游戏进行时”等栏目的工作或是辅助小编制作攻略，还等什么呢？快点行动吧。

阳光学园长期招生项目！

长期开放！随时都可加入！

招生细则

要求：不管你的学历、性别、身高体重，只要对游戏充满了热情，而且想做出一些成绩，阳光学园的大门就随时对你敞开。

招生类型

A★具备足以看懂及听懂日语的水平★喜爱日式游戏★擅长写日式游戏攻略

B★具备足以看懂字幕的英语水平★喜爱美式游戏★擅长写美式游戏攻略

C★精通英语或日语★能够熟练地翻译外语文章★能自行查找资料并汇总编辑的写作能力

D★具备一般的英语或日语水平★熟悉游戏业界★有较强的策划能力和广博的知识，能够独立制作特别企划类的内容

E★具备一般的英语或日语水平★文笔优秀，游戏面广★能够写出精彩的游戏剧情小说

F★熟悉游戏市场行情★有丰富的游戏机硬件知识★有较强的动手能力

G★思维活跃，头脑灵活★有组织策划能力★适合做节目或比赛的主持人

H技术类：★熟悉电脑软硬件★熟悉局域网和INTERNET★熟悉游戏机的硬件★有编程能力

I美术类：★熟悉photoshop，painter，pagemaker，Illustrator，Indesign等平面设计软件，适合做美术编辑★有较强的美术功底，希望向插画的方向发展

J动漫类：★熟悉动漫★对动漫业界有一定的了解★具有较强的策划能力的广博的知识，能够独立从事动漫专题的制作

K★如果以上的条件您都不符合，但是有可以在杂志制作中派上用场的一技之长

编辑部的故事4　在200期签名活动中，据纱迦回忆，自己上学的时候被老师罚读课文十遍，由于不知道要读完一遍再读一遍，于是就念：“春天来了，春天来了，春天来了，春天来了……春天真美，春天真美，春天真美……”，惨遭老师怒批。


"鬼"迷心窍
注：破坏场景内设施可获得红魔石。
睡眼朦胧
啪嗒 啪嗒
嚓！
《鬼泣4》首发当日，纱迦连夜鏖战……
你不去打敌人在这里砍椅子做什么？
我必须全部破坏，才能取得高评价。
唰！
对呀！我玩《鬼泣4》就是要拿高评价！这样才能拿满全成就！
咚！
你看你都干了些什么！
……
一片狼籍
我的成就！我的办公桌！
End

如果你喜欢 UCG，不要容忍任何一个缺点；如果你讨厌 UCG，请在这里发泄你所有的不满！

互动信箱

1 电子邮件：ucg@ucg.com.cn
2 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000

痛苦并快乐着

Email 猎户 殛

很羡慕各位小编可以好好的去体味这些经典的大作，但是个人还是感觉现在游戏开发已经进入了一个歧途，很多小品游戏和一些简单的游戏越来越无人问津，这点越来越背离了游戏本身的意义，任天堂虽然正在向着这个方向继续前进，但是却摆脱不了第三方好游戏匮乏的局面。这点个人感觉从 PS 的成功就已经预示着游戏将向着 SONY 追求的电影式游戏方向发展。这个不是一个错误的决定，不过如果全世界都只有这一种方向去开发游戏却是可悲的。

反过来感觉小编们也是很痛苦的，以前我和一个比我大几岁的前辈聊的时候说希望以后可以成为一个游戏开发人员，但是他的回答却让我感到真实而惊讶。他说："其实开发游戏和玩游戏是完全两个概念的，如果把游戏当作一种乐趣，他可以给你很多快乐，但是如果游戏是你的工作，任何事情接触多了总会有厌恶的一天，就好像 KFC 的职工对 KFC 的味道非常恶心一样……"我觉得的确挺有道理，所以我不想剥夺自己这个最大的乐趣，因此没有专门走这条路。所以这里也想像过某位小编由于工作压于头，被迫去玩一个很难很不想玩的游戏的时候，会是何等痛苦的感觉……同样玩游戏也是一种享受，但是为了写稿子要把每个迷宫都逛完，把每个角落都检查到(和测试人员无异了)，也同样让我感觉是一个非常辛苦的活啊～所以这里也感觉各位小编真是痛苦并快乐着 ^_^。

编 游戏编辑的工作确实是痛苦并快乐着，但是我们痛苦的却不是对游戏感到厌烦，而是由于工作时间所致，无法深入体验每一款自己喜欢的游戏或经典大作，这可能才是感到最遗憾的地方。至于您所提到的"被迫去玩一个很难的游戏"这种情况确实有可能发生，但是在制作攻略的时候，小编们所选择制作的游戏攻略基本都是自己感兴趣的类型与作品，强迫一个擅长角色扮演游戏的小编去制作车枪球游戏攻略的情况是不可能出现的，毕竟，有爱才能制作出更加优秀的作品来嘛。工作与兴趣并不是水火不容的对立面，它们不能混为一谈，但是有了兴趣，对工作也会更加热爱。

本期大奖 1名



本期特别放送 20名

ACG 精美周边

原创王道

Email fly-Zone

About 杂志是人就会犯错，是软件就会出毛病，这是人所共知的事实，但是我还是期望 UCG 的出错率能继续降低，特别是把游戏的机种写错，实在是让人特别无奈，例如 07 年某期就写错了游戏对应的机种，害得我白跑了游戏店，还被人嘲笑了一顿，也许这也有我自己鲁莽的问题，但是我想说的是，UCG 在我心中是个权威，我想还有更多的人和我是一个想法，我们能无视几个错别字，但是原则性的错误，希望还是少出比较好，希望新的一年能有更好的表现。

About 光盘在网络日益盛行的今天，一个个游戏预告片已经很容易找到，而且 FLV 视频的流行，因网速而卡的问题也不再突出，所以我希望以后光盘的内容能多注重原创，例如你们去游戏展会的随行录像，我就很喜欢看，百看不厌，虽然并不是每个月都有这个机会，但是原创的题材还有很多很多，你说是吗？就好像一个论坛，自爆帖子往往比转帖更有人气的原因，原创才是王道啊。

编 好的游戏预告片其实还是要 DVD 机＋大电视看才看得过瘾，不是么？如果全部都以微视频的标准来看待，那电影院也完全没有存在的价值了。不过这位 fly-Zone 读者说的没错，今后我们一定会对原创内容加大比例。

5A 互动信箱送礼名单

获得PSP的读者
广东省佛山市 岑伟权

江门	陈铭旺	汕头	张嘉平	三门峡	王云超	秦皇岛	王　猛
广州	洪　杰	合肥	余　宙	贵阳	吴星宇	北京	苑　超
深圳	黄佩栩	柳州	黄　磊	湘潭	吴运珍	淄博	冯　佳
西安	吕　鹏	天津	付德建	吉林	何俊彦	武汉	高蒙蒙
三门峡	祝　贺	北京	王　旭	大连	常　庆	江门	李栈宁

本期问题

1. 本期杂志里您最喜欢的内容是哪一个？最讨厌的又是哪一个？
2. 你对本期的光盘质量有何意见？
3. 您对我们的新栏目"PS2 殿堂"有什么改进的意见？

改版说明

可恨的 Capcom 放出一群怪物来干扰我们，尽管众猎人联手将其全部制服，但也用掉了 24 页的篇幅，增加的 24 页就这样全部用完了……不过趁着加页的春风，杂志也根据读者的意见进行了改版，这里先为大家来一次全面介绍。

①新栏目

本期新增两个栏目。游戏名人堂，讲述游戏业界名人的趣闻轶事以及他们的作品赏析，由星夜主持；影漫搜查线是过去"动漫园"的进化形态，涵盖范围大为扩展，除了动漫内容之外还包含了电影、剧集在内的各种最新资讯，目前由玛娜主持，众小编集体参与。更多新栏目正在筹备中！

②新内容

从本期开始，多边共享区、软硬兼施以及三大次世代主机专页等栏目都会增加新的版块。多边共享区会增加页数，增开"游戏异世界"版块，由小编轮流主持，为大家献上一页短小精悍的特企；软硬兼施会对市场方向标进行细化，随时帮助准备购机的人，并加强对周边产品的评测；主机专页则会加大信息量，将 15 天内发生的一切与该主机有关的新闻尽数收录，并加强与各主机玩家的交流，本期 X360 专页也率先加页。另外大受好评的秘密花园、强作冲击栏目也铁定回归，而且内容比过去还要更加精彩。

勘误

由于排版上的失误，200 期的"读编往来"中部分贺图的作者名出现错漏，在此向各位读者道歉，现将正确的作者名更正如下：

P147 页右下角 插图：南京 酸草莓

P148 页左下角 插图：南京 ZAC

P149 页左下角 插画：南京 Kazuya

③新方向

今后杂志会在提高可读性上继续努力，包括提供更多的特别企划和特稿，在攻略中加强对剧情的介绍等等。此外有了页数的保证，今后我们会加大对新作的介绍以及评论的力度，争取将每期的新作一网打尽。不过从这期的情况来看，尽管加了 24 页，有时页数同样会相当紧张。因此我们会增加小篇幅攻略的数量，争取在有限的页数内介绍更多更实用的内容。

201 期只是一个开始，对于未来杂志的内容我们还有更多的规划，下期大家还能看到杂志的进步。这里我们也欢迎您为我们多提宝贵意见，或为我们提供各种与游戏相关的心得和见闻，杂志的进步离不开你们的的支持！

■我们每一期都会从回答本期调查提问，来信提出意见和建议以及投稿的读者中挑选出一部分来赠送礼品。写普通信件及发Email都有均等机会获得礼品。
■请一定要注明自己的真实姓名和准确的通信地址、邮政编码，最好能留下电话号码，以方便我们发放礼品。

小编寄语

我们的共同口号——

努力工作，拼命玩！

本期推荐 《随身节拍》

推荐人：胜负师

索尼伦敦工作室制作的《随身节拍》(beats)是一款十分特别的音乐游戏，其发行方式也很特别，需要通过PSN付费下载，且只能在PSP上运行。港服定价为39港币，但因为下载一次可以在5台PSP上同时使用，所以如有朋友分摊，最少只需7块多人民币。(截稿前消息，《随身节拍》已经被破解)这款游戏的理念就是“可以用PSP中任何MP3当成游戏曲目”，玩家不会被传统音乐游戏中曲目固定的数量与风格所束缚，完全以玩家自身的喜好为主导。游戏的界面前卫时尚，系统也比较容易上手，自由与个性定制是游戏最大的优点！至于不足之处，就是游戏生成的指令有时和不上歌曲节拍，需要歌曲本身的节奏感比较强，鼓点清晰，才能达到更好的效果。不管怎么说，在用PSP听自己喜欢的音乐时，又有一种可操作的选择，时尚一族为什么不试一试呢？



▲狩魂，再燃！

■十天前，我在西部某城市的朋友家里，突然发现弹好钢琴其实也并不是那么难，如果小时候教我学钢琴的是位PLJJ，那我也许今天会成为钢琴大师——起码也能是个《黑白键实用技术》的小编。

■七天前，我在东北某城市的自己家里，突然发现这座城市在四年间已经变得非常陌生，也许再过四年，它将彻底变成一个我不认识的城市。

■三天前，我在南部某城市的同事家里，突然发现有着无限关爱自己的父母是件多么幸福的事情——很幸运，我也有。

■昨天，编辑部楼下，一位北京来的哥们向我诉苦说，刚刚在游乐场玩了一天现在好累啊，明天还要赶飞机回去。我说同感，我也很累，“小编寄语”到现在还没来得及写呢，大家互相勉励吧。



D·S

本期个人签名

猎人很忙。

◎这段时间可以说是忙得昏天黑地，整个编辑部都开足马力为杂志十周年的相关内容和这一期的杂志努力着。虽然跟着大家一起干活会很卖力，可是……可是……我好想睡觉……

◎不知不觉《装甲核心FA》就已经三周目了，终于可以看到所有的结局了，不过想要进行全任务挑战，貌似需要五周目啊……

◎有段时间没有和她联系了，因为我的工作忙，而她的学习也很忙，看样子有时候真的很无奈啊……这样是不是不好？管他呢！总有能一直在一起的一天的！

◎同屋的室友买了一个88键的键盘(弹奏键盘，不是电脑键盘)，前几天终于把一系列软件捣鼓好了，这两天就在惦记着东西什么时候到了。这么积极的原因之一可能是因为有我这个免费的老师吧，感觉自己好廉价……



地狱伞兵

本期个人签名

忙到昏天黑地，仆到天荒地老

☆前段时间老同学聚会，几个人凑到一起之后就开始闲聊美剧。同学中有一强人，学生时代就有着“火星人”的称号。正当几个美剧虫子聊得起劲儿的时候，这位仁兄突然插进来，说他也在追看美剧。众人用看待稀有动物的眼神望着他，并问他最近正在关注哪一部，他慢条斯理地从嘴边挤出几个字：“《加里森敢死队》”(一部由我国在上世纪八十年代引进的美国六十年代的美剧)……

★最近由于气温变化较大，我鼻炎的老毛病终于发作了。平时经常因为一点点刺激就接连不断地打喷嚏，搞的我总是昏昏沉沉的，就像睡不醒一样。看来这期杂志做完之后，我应该到医院去好好检查检查了。



炎骑士

本期个人签名

“小样儿，没看出来啊，长能耐了！”

☆自从《MHP2G》推出以来，才又一次领教到了“团结友爱”的力量。不但每天上班、吃饭的时候，周遭的人都不放过一分一秒和怪物们厮杀，回到宿舍后那此起彼伏的砍杀声更是持续到午夜12点才稍稍缓解，看来今年上半年的大多数时间又要被这小小的PSP占据了。

★某天和同事去超市，在结账时顺手拿出了会员卡，好奇的同事很自然地问了一句：“你怎么有会员卡？”，自己也很干脆地回答他：“要学会持家啊！”而就在这一刻，收银员小姐很诡异地看了我们两眼……



▲如果看封面就认为这部电影是爱情文艺片，那就大错特错了。

☆今年的4月真是反复无常，前一天还艳阳高照，第二天就阴雨绵绵，而这样的直接后果就是有几天穿的衣服总觉得和大家格格不入，看来还是随大流，只要风度，不要温度好了。

★近期游戏情况总汇：《如龙 见参》第四章、《世界树迷宫II》第10层、《MHP2G》HR9。债多了，还真不愁了T_T



晴天

本期个人签名

有些东西，想知道，但却不想问。

★几天前突发奇想和女友到附近的公园里浪漫了一回，在草坪上铺了块野餐专用的大布，买了好多好吃的，躺在上面度过了一个悠闲的下午，一边用PSP放着音乐(现在深刻体会到PSP喇叭的音量真是太小了)，湖边微波荡漾，凉风徐徐，好不惬意。本来还想买个风筝放的(十几年没放过风筝了)，可惜没的卖。在非周末的时候到公园里野餐实在是人生一大享受，整个公园都见不到几个人，好像是专门为自己开放的……嗯，这才是生活啊！

★这次公园半日游很好地放松了神经，不过也有一些不足：其一、PSP的屏幕实在太暗了，平常都是在室内用不怎么觉得，到了户外真是完全没法用。一边看片玩游戏一边享受大自然的计划因此泡汤；其二、那个公园里的各类蚊虫实在太多了，下次一定要带了蚊香和风油精再去。



星夜

本期个人签名

夏天似乎快到了。

前几天老妈打来电话，家中养了快6年的一只鹩哥由于我妈的疏忽大意给放跑了。为此我老爸非常郁闷。这已经是我妈放跑的第二只鹩哥了。不过这次与以往不同，第一只鹩哥完全是无意中飞入我家中的，所以没有建立啥感情，而这次飞走的鹩哥是我老爸从雏鸟就开始养起的，现在它在家中的地位比我还高些……在我的建议下，老爸现在正考虑再买一只雏鸟，不过这好像也只是亡羊补牢了。



ACE飞行员

本期个人签名

佛说：一套房子消灭两个百万富翁！

☆最近有一部叫做《双食记》的电影，题材选得还是很有趣的，利用相克的食物同食以达到慢慢对人的身体造成伤害的目的，不过看完之后查了一下不能一起吃的食物列表，发现黄瓜+花生、萝卜+木耳、番茄+冰棍、牛奶+巧克力居然也不能同吃……这好像太难以预防了吧。

★由于Gouki和我的力推，D·S最近也开始看起了美剧《LOST》，不但进度神速，而且每天都会发现一些新东西，前几天，D·S很激动地告诉我——

D·S：昨晚我先看了两集《LOST》第三季，然后换上了新买的《苹果》打算换换口味(－_,－+)，结果进入主菜单后却出现了一个硕大的"LOST"……当时吓了我一跳，还以为是看太久《LOST》给电视屏幕留下残影了。仔细一看才发现，原来《苹果》的英文名是"LOST in beijing"(后面几个字母很小很小)……

玛娜：……火星人(因为我早就看过了)。

D·S：好吧，伤自尊了……工作去。



本期个人签名

夏天到了，游泳池开放期待中！

■尽管玛娜已经在新栏目中对春季日剧做了预览，但是还是要提醒各位，春季绝对要比刚刚结束的冬季日剧有看头。有收视率之王木村拓哉在，本季最热门的日剧应该没有什么悬念。

■这半个月来脑子里基本都是《MHP2G》，一日在校稿中看到一篇文章中写到"他一觉醒来，下床晃晃悠悠地走到水龙头前，用水冲了冲脸。"脑中立刻出现了水龙的画面，心想：这下肯定猫车了。不过这比起《游戏城寨》的编辑尼亚来说还是差了一些，一日和他同行外出，即使在地铁中他也不肯浪费一分一秒，拿出PSP就开始大战火龙。地铁到站时，只看他捧着PSP刚踏出车门就大喊一声"你还敢换区，看我追上不砍死你！"说罢便反身走回车厢中……



本期个人签名

像，真像

◆上周朋友叫我去踢球，5人制。本来因为女友会来我家做国事访问，就没打算答应。但朋友告诉我，对手不一般。我问，怎么个不一般了？结果到了球场，左脚迈进球场的时候习惯性地看了看对手——眼直了——谢峰？麦超？前国脚？这下我明白朋友说的"不一般"是怎么个"不一般"了，深足教练组啊！球赛结束之后赶紧合影留念，回家向老爸炫耀，弄得自称对中国足球心已死但实际上仍然一心扑在中国足球身上的球迷老爸很是羡慕，哈哈。详细过程记录在了自己在levelup.cn的BLOG上，有兴趣的朋友可以看看。



▲某天踢完球回家，在路上看到一辆车前盖上喷了这个么LOGO……驻足欣赏了30秒，继续前进……想了又想，又转身回去把它拍了下来……

◆女友最近在玩《任天狗》，一只拉布拉多，一只威尔士科基，还有一只小鹿犬，不过左看右看觉得小鹿犬不如我家真·小鹿犬"跳跳"好玩，就打算换一只狗狗。但我说人家是小狗，养了人家肯定就要负责嘛，讨论半天，最后决定把它"寄养"，这样想它的时候还可以去把它接回来。

◆《柯洛弗档案》(Cloverfield)是部很好很强大的电影，本着不剧透的原则，在这里就不多说了，但强烈推荐大家观看。



本期个人签名

●在国内看不到《夺宝奇兵4》，怎么办？

[游戏]《强力追击 极限正义》没玩过瘾，又找来了前作试试身手，这才知道续作里的几处难点与之相比实在太小儿科了，第一作才真是难得不讲理。另外，这期还用"PS3联盟下载法"下了几款PSN上的游戏，都还不错，有机会也会为各位推荐。

[回复]有位读者在看过上期编辑部落后问我"支不支持学生恋爱"，这个问题……怎么说呢？其实我在学生时代疯狂于游戏，完全没把心思放在恋爱上，现在倒是觉得自己的青春有点儿遗憾。所以对于学生恋爱，我个人并不反感。当然，官方说法应该是：不支持、不反对、不提倡、不参与。

[影视]这期就看了一部不怎么新的片子——《贝奥武甫》。看过影片的很多人都纳闷："已经到这样的效果了，为什么不直接用真人来拍，却要做成CG动画？"其实我也有这种疑惑。除此之外，影片塑造了一个真实的英雄形象，勇猛无畏，却也有自大贪婪的一面。总之这部实验性质的作品还是值得一看的。

[语录]快到结婚二周年了，胜嫂说让我好好想想，送件能让她有些惊喜的礼物。我开玩笑说，"什么都不送，够'惊喜'吗？"胜嫂冷笑一声，"那你就等着到时候只有'惊'，没有'喜'吧！"麻烦各位给我出出主意，这有"惊喜的礼物"对于我来说简直就是VERY HARD难度一命通关啊！



本期个人签名

我是撕裂者，恐怖者，鞭打者，破坏者，是暗之牙，夜之爪，我的名字是力量，是欲望，是权利，我是贝奥武甫！

★《GTA4》的网络模式真是令人兴奋，看来马上又可以和LU的大群战友一起奋战了。兄弟们并肩子上啊，抢钱抢粮抢经验！衷心希望《GTA4》能够取得比3代还要好的佳绩。

☆写十年年鉴时，发现1998年有很多感觉很老的游戏，如《樱大战2》；也有很多至今还在玩的游戏，如《格斗之王98》。不知道该感叹时间过得很快，还是过得很慢。

★坐地铁时戴着耳塞听SHUFFLE，听着听着突然感觉没音乐了。低头一看，一个家伙正在尝试把我的SHUFFLE从皮带上取下来。面对我惊讶的目光，这人很坦然地告诉我："搞错了，对不起。"

☆某天一上QQ，便得知一个爆炸性新闻：我的一位大学同学竟然成为了奥运火炬手！我不禁心中大惊，暗自在想他最近对社会又做了什么贡献。待我定睛一看，上面写的是：XXX已成为在线奥运火炬手……




▲"所有打枪游戏在《COD4》面前都是渣！"——期待与大家在新地图包里对战。

本期个人签名

爱就是虽然你把小狗孤零零地丢在家里一整天，它照样舔你。

□宝宝已经五个多月大了，这小家伙已经开始学会调皮了，比如晚上非要妈妈在身边才闭眼；比如闻到药味儿就不张嘴；比如每天下午非要到楼下庭院晒太阳……可想而知这小子要是开始学说话的时候该得多么热闹。


▲宝宝一百天照片，儿子越来越可爱了，o(∩_∩)o...哈哈!

△《决战以拉谷(in the valley of elah)》是一部根据真实事件改编的电影，整个剧情的推进采用单刀直入抽丝剥茧的方式一步一步展开，看似平淡，但每一次真相的揭露都很震人心魄，以一个全新角度谴责了伊拉克战争给美国带来的伤害，是一部难得的反战电影，老戏骨汤米·李·琼斯在戏中的表演功力尽显，极力推荐给各位观赏！

○表弟幸运入选北京2008奥运会志愿者！据说从7月开始入住奥运村，一直要服务到残奥会结束，虽然没有什么酬劳，但咱家也算为奥运出力了，恭喜恭喜！

×很多书你现在不读，一辈子就再也没有机会去读了。虽然不是每本书看了都一定有用，但是，因为你不知道究竟哪本书以后会有用，所以只好多看书，并且抛弃那些过于功利的想法。尽管每次网到鱼的不过是一个网眼，但要想捕到鱼，就必须要编织一张网。



本期个人签名

你的背包，让我走得好缓慢。

新作发售表

NEW GAME SCHEDULE

表中红色字体为受注目游戏

- 本表所收录的游戏发售时间为：2008年4月10日～2008年6月19日。
- 推荐度由高到低依次为S、A、B、C级。
- 游戏地区版本请参照货币单位。如美版游戏价格为美元，日版游戏为日元。

2008年4月6日中国银行人民币外汇牌价基准价

100美元	701.92元人民币
100日元	6.86元人民币
100欧元	1099.03元人民币
100港币	90.11元人民币

（仅供参考）

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。

4月中旬的游戏阵容比较平淡，这是为什么呢，我们来看看4月29日将会发售什么游戏就会明白了。《GTA Ⅳ》就是这样一款足以让其他游戏退避三舍的重量级炸弹，还有半个多月的时间，从现在开始攒钱还来得及。Wii版的《大神》预定15日发售美版，没有体验过PS2版的玩家绝对不要错过这款经典之作，只是已经延期过一次的它不知道能否准时发售。

04.10 日升战役

PS2 策略角色扮演 | Sunrise | 7800日元 | 无对应周边 | 全年龄对应 | CERO A | 推荐度 C

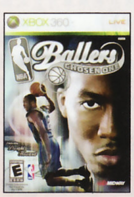


对于日式机器人题材游戏的狂热爱好者来说，这款游戏绝对是近期最值得关注的。游戏中收录了来自日本著名动画制作公司Sunrise的八部经典机器人系列动画作品，包括"《高达》系列"、《机甲战士 龙骑》以及《勇者王》等机器人动画中的机体均会在游戏中进行华丽的表演。游戏中登场的机体总数将超过200台以上，全新搭载的3D机动战术系统将会帮助玩家熟悉战场环境。游戏的进行方式是策略角色扮演，与《机战》类似，但又有所区别。新一轮的热血战斗即将展开，就在本月10日！



04.21 NBA明星球员 终极选手

多机种 体育 | Midway | 59.99美元 | 对应机种为PS3、X360 | 全年龄玩家对应 | ESRB E | 推荐度 B



与EA的街头篮球游戏略有不同，游戏除了嘻哈风格之外，更加侧重于真实。比赛是以体育转播的形式进行的，每当玩家做出漂亮的动作后，专页的评论员就会给予玩家疯狂地回应。玩家在游戏中可以培养一名自己的分身，随着角色的成长，游戏中还会穿插许多有意思的任务，比如玩家在接到广告后，必须根据导演的要求完成各种动作才能获得酬劳。游戏中有6个区域，其中每个区域都有一名NBA球星担当守关的角色，将他们击败后，不仅能够享受到巨星的待遇，而且还能够开启相应的隐藏要素。



XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
		2008年4月			
21日	NBA明星球员 终极选手	NBA Ballers：Chosen One	Midway	体育	59.99美元
29日	横行霸道Ⅳ	Grand Theft Auto Ⅳ	Rockstar	动作	59.99美元
		2008年5月			
1日	唐·金出品 荣耀拳击手	Don King Presents：Prizefighter	2K Games	体育	59.99美元
2日	铁人	Iron Man	SEGA	动作	59.99美元
13日	战锤 进军战场	Warhammer：Battle March	NBGI	即时战略	59.99美元
13日	罪恶旧金山	Hei$t	Codemasters	动作	59.99美元
15日	纳尼亚传奇 凯斯宾王子	The Chronicles of Narnia：Prince Caspian	Disney Interactive Studios	动作冒险	59.99美元
19日	上旋高手3	Top Spin 3	2K Games	体育	59.99美元
19日	欧洲足球锦标赛 2008	UEFA EURO 2008	EA	体育	59.99美元
27日	向黑猩猩致敬	Hail to the Chimp	Gamecock Media Group	益智	59.99美元
27日	功夫熊猫	Kung Fu Panda	Activision	动作	59.99美元
28日	湾岸午夜俱乐部 洛杉矶	Midnight Club：Los Angeles	Rockstar	竞速	59.99美元
29日	失落的星球 殖民地	Lost Planet Colonies	Capcom	动作射击	6290日元
		2008年6月			
2日	文明革命	Sid Meier's Civilization Revolution	2K Games	策略	59.99美元
3日	超级赛车手 起跑	GRID	Codemasters	竞速	59.99美元
3日	伯恩的阴谋	Robert Ludlum's The Bourne Conspiracy	Sierra	动作	59.99美元
3日	乐高夺宝奇兵	Lego Indiana Jones：The Original Adventures	LucasArts	动作	59.99美元
3日	忍者龙剑传Ⅱ	Ninja Gaiden Ⅱ	Microsoft	动作	59.99美元
3日	神奇绿巨人	The Incredible Hulk	SEGA	动作	59.99美元
5日	龙珠Z 界限突破	ドラゴンボールZ BURST LIMIT	NBGI	格斗	6800日元
10日	云斯顿赛车09	NASCAR 09	EA	竞速	59.99美元
10日	命令与征服3 凯恩之怒	Command & Conquer 3：Kane's Wrath	EA	即时战略	39.99美元

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
		2008年4月			
15日	GT赛车5 序章版	Gran Turismo 5 Prologue	SCEA	竞速	39.99美元
21日	NBA明星球员 终极选手	NBA Ballers：Chosen One	Midway	体育	59.99美元
22日	动物也疯狂 极度危险	Monster Madness：Grave Danger	SouthPeak	动作射击	39.99美元
23日	使命召唤4 现代战争 年度游戏版	Call of Duty 4：Modern Warfare	Activision	主视角射击	59.99美元
24日	战场的女武神	战场のヴァルキュリア	SEGA	策略角色扮演	7980日元
29日	横行霸道Ⅳ	Grand Theft Auto Ⅳ	Rockstar	动作	59.99美元
		2008年5月			
2日	铁人	Iron Man	SEGA	动作	美版未定
13日	罪恶旧金山	Hei$t	Codemasters	动作	59.99美元
15日	纳尼亚传奇 凯斯宾王子	The Chronicles of Narnia：Prince Caspian	Disney Interactive Studios	动作冒险	59.99美元
19日	上旋高手3	Top Spin 3	2K Games	体育	59.99美元
19日	欧洲足球锦标赛 2008	UEFA EURO 2008	EA	体育	59.99美元
20日	薄雾	Haze	Ubisoft	主视角射击	59.99美元
27日	功夫熊猫	Kung Fu Panda	Activision	动作	59.99美元
27日	向黑猩猩致敬	Hail to the Chimp	Gamecock Media Group	益智	59.99美元
28日	湾岸午夜俱乐部 洛杉矶	Midnight Club：Los Angeles	Rockstar	竞速	59.99美元
		2008年6月			
3日	超级赛车手 起跑	GRID	Codemasters	竞速	59.99美元
3日	伯恩的阴谋	Robert Ludlum's The Bourne Conspiracy	Sierra	动作	59.99美元
3日	乐高夺宝奇兵	Lego Indiana Jones：The Original Adventures	LucasArts	动作	59.99美元
3日	文明革命	Sid Meier's Civilization Revolution	2K Games	策略	59.99美元
3日	神奇绿巨人	The Incredible Hulk	SEGA	动作	59.99美元
5日	龙珠Z 界限突破	ドラゴンボールZ BURST LIMIT	NBGI	格斗	6800日元
10日	云斯顿赛车09	NASCAR 09	EA	竞速	59.99美元
12日	潜龙谍影4 爱国者之枪	メタルギアソリッド4	Konami	动作	8800日元

PLAYSTATION2

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
		2008年4月			
10日	秘境方舟 醒觉	プリズム・アーク Awake	5pb.	文字冒险	6800日元
10日	大奥记	大奥记	Global A Entertainment	策略	5800日元
10日	日升战役	バトル オブ サンライズ	Sunrise	策略角色扮演	7800日元
17日	校园争夺战	ほしがりエンプーサ	Takuyo	模拟养成	6800日元
22日	铁人	Iron Man	SEGA	动作	美版未定
24日	蓝白奇缘	アオイシロ	Success	文字冒险	6800日元
24日	高贵之花	エーデルブルーメ	Idea Factory	文字冒险	6800日元
24日	H2O PLUS	H2O プラス	角川书店	文字冒险	6800日元
		2008年5月			
15日	纳尼亚传奇 凯斯宾王子	The Chronicles of Narnia：Prince Caspian	Disney Interactive Studios	动作冒险	49.99美元
19日	欧洲足球锦标赛 2008	UEFA EURO 2008	EA	体育	49.99美元
27日	功夫熊猫	Kung Fu Panda	Activision	动作	49.99美元
29日	玛娜传奇2 没落学院与炼金术士们	マナケミア2 おちた学園と炼金术士たち	GUST	角色扮演	6800日元
29日	恋爱学院Ⅱ P.S.	D.C.Ⅱ P.S.	角川书店	文字冒险	7980日元
29日	梦幻游戏 朱雀异闻	ふしぎ游戏 朱雀异闻	Idea Factory	文字冒险	6800日元
29日	狂热节拍 14th	BeatMania IIDX 14 Gold	Konami	音乐	7300日元
29日	终末少女幻想 Apocalipse	终末少女幻想 Apocalipse	Russell.cure	文字冒险	6800日元
		2008年6月			
3日	乐高夺宝奇兵	Lego Indiana Jones：The Original Adventures	LucasArts	动作	49.99美元
3日	神奇绿巨人	The Incredible Hulk	SEGA	动作	49.99美元
10日	云斯顿赛车09	NASCAR 09	EA	竞速	49.99美元
17日	怪物研究所	Monster Lab	Eidos	动作角色扮演	美版未定

PLAYSTATIONPortable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2008年4月					
10日	数字游戏 10000问	ナンプレ 10000问	Success	益智	2800日元
22日	铁人	Iron Man	SEGA	动作	美版未定
24日	魔唤精灵 携带版	ヴァンテージマスターポータブル	日本Falcom	角色扮演	4800日元
24日	实况棒球 携带版3	实况パワフルプロ野球ポータブル3	Konami	体育	4980日元
24日	全民地图3	みんなの地图3	Zenrin	实用软件	5800日元
29日	N+	N+	Atari	动作	29.99美元
2008年5月					
2日	铁人	Iron Man	SEGA	动作	59.99美元
15日	死神BLEACH 灵魂升温5	BLEACH～ヒート・ザ・ソウル5～	SCEJ	格斗	4980日元
19日	毁灭全人类 解放大威廉	Destroy All Humans! Big Willy Unleashed	THQ	动作射击	39.99美元
19日	欧洲足球锦标赛 2008	UEFA EURO 2008	EA	体育	39.99美元
29日	Clannad	Clannad	Prototype	文字冒险	5800日元
29日	妖精物语 悠久之仁	ティル・ナ・ノーグ ～悠久の仁～	SystemSoft Alpha	角色扮演	4800日元
29日	秋之回忆	Memories Off	CyberFront	文字冒险	6800日元
29日	秋之回忆2	Memories Off 2nd	CyberFront	文字冒险	6800日元
29日	瓦尔哈拉骑士2	ヴァルハラナイツ2	Marvelous	角色扮演	4800日元
2008年6月					
3日	乐高夺宝奇兵	Lego Indiana Jones: The Original Adventures	LucasArts	动作	39.99美元
17日	怪物研究所	Monster Lab	Eidos	动作角色扮演	美版未定
17日	秘密特工叮当	Secret Agent Clank	SCEA	动作	29.99美元
19日	超级机器人大战A 携带版	スーパーロボット大战A ポータブル	Banpresto	策略角色扮演	6300日元

Wii

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2008年4月					
10日	马里奥赛车Wii	マリオカート Wii	Nintendo	竞速	5800日元
11日	夏季运动会 天堂岛	Summer Sports: Paradise Island	Destineer	体育	39.99美元
15日	大神	Okami	Capcom	动作	39.99美元
15日	紧急出动	Emergency Mayhem	Warner Bros.	竞速	39.99美元
21日	乐队战争	Battle of the Bands	THQ	音乐	49.99美元
22日	狂野大陆 远征非洲	Wild Earth: African Safari	Majesco Games	模拟经营	29.99美元
22日	标靶 恐怖行动	Target: Terror	Konami	光枪射击	39.99美元
22日	铁人	Iron Man	SEGA	动作	美版未定
22日	梦幻弹球3D	Dream Pinball 3D	SouthPeak	桌面	29.99美元
24日	扫除战队 清洁卫士	お扫除战队くりーんきーぱー	Idea Factory	文字冒险	6800日元
2008年5月					
1日	唐·金出品 荣耀拳击手	Don King Presents: Prizefighter	2K Games	体育	美版未定
6日	轰隆魔块	Boom Blox	EA	益智	49.99美元
6日	极速赛车	Speed Racer	Warner Bros.	竞速	49.99美元
15日	纳尼亚传奇 凯斯宾王子	The Chronicles of Narnia: Prince Caspian	Disney Interactive Studios	动作冒险	49.99美元
19日	上旋高手3	Top Spin 3	2K Games	体育	49.99美元
27日	救援英雄	Emergency Heroes	Ubisoft	竞速	49.99美元
27日	功夫熊猫	Kung Fu Panda	Activision	动作	49.99美元
29日	家庭训练机	ファミリートレーナー	NBGI	体育	6800日元
29日	生化危机0	Biohazard 0	Capcom	动作冒险	3990日元
2008年6月					
2日	神奇世界 主题乐园	Wonder World Amusement Park	Majesco	动作	49.99美元
3日	乐高夺宝奇兵	Lego Indiana Jones: The Original Adventures	LucasArts	动作	49.99美元
3日	神奇绿巨人	The Incredible Hulk	SEGA	动作	49.99美元
17日	怪物研究所	Monster Lab	Eidos	动作角色扮演	美版未定

Nintendo DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2008年4月					
10日	棋灵少女	しおんの王	每日Communications	桌面	4800日元
10日	麻雀指导DS	麻雀ナビDS	每日Communications	桌面	4800日元
17日	益智同伴DS 填字游戏同伴	パズルメイトDS クロスワードメイト	Compile Heart	益智	3800日元
17日	益智同伴DS 绘画拼图同伴	パズルメイトDS お絵かきメイト	Compile Heart	益智	3800日元
17日	益智同伴DS 数字游戏同伴	パズルメイトDS ナンプレメイト	Compile Heart	益智	3800日元
24日	梦猫DS	梦ねこDS	SEGA	模拟养成	4800日元
24日	召唤之夜	サモンナイト	Banpresto	策略角色扮演	4800日元
24日	侦探 神宫寺三郎DS 不灭之心	侦探 神宫寺三郎DS きえないこころ	Arc System Works	文字冒险	3800日元
24日	太鼓之达人DS 7岛大冒险	めっちゃ！太鼓の达人DS 7つの岛の大冒险	NBGI	音乐	4800日元
24日	火影忍者 疾风传 忍列传II	NARUTO－ナルト－疾风传 忍列传II	Takaratomy	格斗	4800日元
29日	N+	N+	Atari	动作	29.99美元
2008年5月					
1日	唐·金出品 荣耀拳击手	Don King Presents: Prizefighter	2K Games	体育	美版未定
2日	铁人	Iron Man	SEGA	动作	39.99美元
15日	光辉圣约2 意志	ルミナスアーク2 ウィル	Marvelous	角色扮演	4800日元
15日	纳尼亚传奇 凯斯宾王子	The Chronicles of Narnia: Prince Caspian	Disney Interactive Studios	动作冒险	39.99美元
19日	上旋高手3	Top Spin 3	2K Games	体育	39.99美元
22日	绯色的欠片DS	绯色の欠片DS	Idea Factory	文字冒险	4800日元
27日	功夫熊猫	Kung Fu Panda	Activision	动作	39.99美元
29日	无限的边境 超级机器人大战原创世纪传奇	无限のフロンティア スーパーロボット大战OGサーガ	Banpresto	角色扮演	5800日元
2008年6月					
3日	乐高夺宝奇兵	Lego Indiana Jones: The Original Adventures	LucasArts	动作	39.99美元
3日	文明革命	Sid Meier's Civilization Revolution	2K Games	策略	39.99美元
3日	神奇绿巨人	The Incredible Hulk	SEGA	动作	39.99美元
17日	怪物研究所	Monster Lab	Eidos	动作角色扮演	美版未定

04.24 召唤之夜

NDS 策略角色扮演 ■Banpresto ■4800日元 ■无对应周边 全年龄玩家对应 CERO A 推荐度 B



本作除了保留以召唤兽为中心的战斗系统外，结合NDS的功能，新增了名为"召唤交流"全新系统，即当玩家在战斗中召唤出特定的召唤兽时，会有一定几率触发"交流事件"，随后需要在规定的时间内完成吹气、画圈等操作，来提升召唤兽的好感度，最后达到"结缘"的条件解锁召唤兽封印的能力。中断记录的引入也是结合掌机特点设计的全新功能，搭配上游戏中完善的帮助系统，挑战以往颇有难度的"Brave Clear"显得更有针对性，完全享受到高战略性的战斗。



04.24 太鼓之达人DS 七岛大冒险

NDS 音乐 ■NBGI ■4800日元 ■无对应周边 全年龄玩家对应 CERO B 推荐度 B



本作是人气音乐游戏《太鼓之达人》登陆NDS的第二款作品，与之前的系列作品不同，一直以来以纯音乐游戏登场的《太鼓之达人》本次被融入了丰富的故事色彩，玩家将作为主人公和田鼓的一名新入门弟子，与师父一同去周游七座美丽的岛屿，打败在各处设立噪音道场的邪恶组织。游戏的"踢馆模式"中，玩家要操作主人公在地图上移动，打败对手以及强大的BOSS，整个模式仿照角色扮演游戏风格制作，是系列的一次全新尝试，系列的爱好者这一次可以体验到截然不同的感觉了。



04.24 战场的女武神

PS3 策略角色扮演 ■SEGA ■7980日元 ■无对应周边 12岁以上玩家对应 CERO B 推荐度 A



SEGA专门为这个游戏开发了一套名为"帆布动画效果"的技术，制作小组在普通的3D动画渲染效果上实现了一种类似白描的写实风格。游戏的战斗系统同样很有特色，本作采用了别具一格的"地图命令"与"即时战斗"相结合的新战斗系统。战斗的过程可以被分为命令模式和行动模式两个部分。玩家可以现在命令模式中来审视战局并制定行动策略，然后在行动模式中以各作战单位的视点开始战斗。丰富多彩的作战兵种和战斗装备的开发都会消耗玩家大量的游戏时间。



廣告已屏蔽

697354

廣告已屏蔽

廣告已屏蔽

697354